БАШКИРСКИЙ
МИФОЛОГИЧЕСКИЙ СЛОВАРЬ



Уфа

VAGANT

2010

УДК 821.512
ББК 82.3(2Рос=Баш)я2
Е 91

Е 91 Ефимова, Е.С.
Башкирский мифологический словарь [Текст]. – Уфа : Вагант, 2010. – 156с.
ISBN 978-5-9635-0088-0

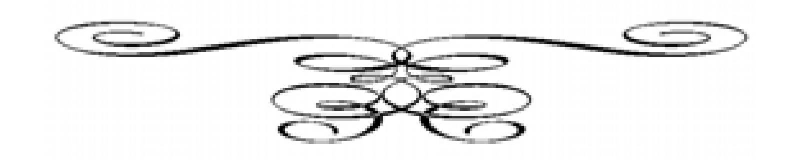
Книга представляет собой популярное изложение системы основных мифологических образов, рожденных гением башкирского народа.

Словарь будет полезен широкому кругу читателей, интересующихся историческим прошлым, фольклором народов РБ. Может использоваться в качестве дополнительной литературы на уроках истории, культуры, литературы Башкортостана.

УДК 821.512
ББК 82.3(2Рос=Баш)я2

Рецензенты:
Г.Х. Бухарова, канд. филол. н., доц.;
А.М. Сулейманов, д-р филол. н., проф.

ISBN 978-5-9635-0088-0



От автора

Настоящий словарь представляет попытку систематизированного изложения мифотворчества башкирского народа.

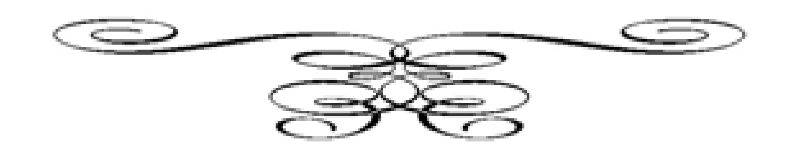
Цель словаря – дать читателю информацию о мифологических образах, рождённых гением народа. Документальных свидетельств глубокой древности почти не сохранилось. Тысячелетия первопредки кочевали, теряя и обретая богов и духов-покровителей, расширяя своё познание мира.

Одухотворение природы являлось не просто суеверием, а признаком уважения и любви к природе, признанием того, что она отец и мать человечества и от её «здоровья и силы» зависит здоровье и сила любой нации. Персонификация сил природы отожествлялась мудрецами с философскими символами, а для широких народных масс была необходимым условием выполнения за-

конов жизни в согласии с природой, ныне, к сожалению, забытых.

Структуру словаря составляют статьи, расположенные по алфавиту. Названия статей даны преимущественно в единственном числе. Во множественном числе представлены названия статей о группах мифологических персонажей (например, «Батыры», «Дэвы»). В своём большинстве их имена указаны в традиционном литературном написании без транскрипции. Диакритические знаки, обычно используемые для обозначения гортанных звуков, опущены, как и в использованных источниках.

Ссылки на источники в тексте даются в случае необходимости уточнения информации. В конце словаря прилагается список использованной литературы.



А

АВЛИЯ (Аулия) – посланец пророка. Является людям в виде старца в длинном халате зелёного цвета (цвет жизни) и в белой чалме. В руке посох, выше его головы. Седая, аккуратно расчёсанная борода, лицо смиренное. Это святой, который предрекает все события. Однако может являться и в другом виде. Например, просто почтенного аксакала. После передачи сообщения пророка Мухаммеда исчезает, растаяв в воздухе. Культ Авлии связан с почитанием исторического халифа Али.

Лит-ра: Харисов, А.И. Литературное наследие башкирского народа (XVIII–XIX века). – Уфа, 1973.

АГИДЕЛЬ – дочь Урал-батыра. В давние времена жила она среди людей и славилась своей красотой. Как и отец, больше всего ценила девушка свободу и поклялась никому не отдавать своего сердца, пока на земле есть горе и несправедливость.

У правителя этого края был сын, злой и жестокий Ашак. Захотел он забрать девушку себе. Но не пожелала Агидель его слушать. Силой попытался Ашак увезти её, направил не неё своего коня. Но быстра в беге дочь Урал-батыра, не может он догнать девушку, хоть скачет по пятам. Не выдержал конь, пал, преграждая Агидели дорогу. Рукой не мог достать, камчой в злобе хлестнул Ашак девушку. На призыв дочери откликнулся Урал, и стала Агидель речкой. Видя, как уходит от него та, кого он считал своей добычей, пустил Ашак вслед сокола. Потом в отчаянии вырвал из груди своё каменное сердце и бросил к


Акбузат

ногам Агидели. Всё напрасно. Она навсегда стала речкой и убежала к старшей сестре Каме, а та отвела её к Волге.

Остался Ашак ни с чем и окаменел, может быть, с досады или, кто знает, от горя нежданно вспыхнувшей неразделённой любви.

Как свидетели этой истории стоят и поныне четыре шихана: Юрак-тау – сердце гора, Куш-тау – птица гора и Шах-тау, – в старину называвшийся Ашак-тау. А чуть в стороне лежит окаменевший конь – шихан Тра-тау.

В лунные ночи светятся шиханы, словно наполненные волшебной жизнью. Иногда кажется, что Юрак-тау вот-вот забьётся, что в нём заметен отсвет спрятанных в глубине кровеносных сосудов. Крики ночной птицы напоминают клёкот сокола. Но не встать уже никогда Ашак-батыру, потерявшему Агидель.

Лит-ра: Ахмедов, Р.Б. Слово о реках, озёрах и травах. – Уфа, 1988.

АЖАЛЬ – у башкир дух смерти. Когда был создан ангел смерти – Газраиль, Аллах спрятал его. У Газраиля было четыре лица, он был огромен, многокрыл, многоног, а тело целиком состояло из множества глаз и языков. В то время никто не знал, что такое смерть. Все думали, что будут жить вечно и творили все, что могли пожелать. Чтобы навести порядок, Аллах создал смерть, после чего убрал занавеси, скрывающие Газраиля, и дал ему волю распоряжаться смертью и приносить её тем, кому подошел срок.

Все очень испугались, но не понимали, что такое смерть – Ажаль. Аллах собрал всех ангелов и велел смерти показаться им. Тогда смерть показала себя – раскрыла огромные крылья и привела всех в неописуемый

ужас своим кошмарным видом, а затем взлетела перед собравшимися.

Многие ангелы упали без памяти и пролежали почти тысячу лет по человеческому времени. Но Газраиль собрал всё своё мужество и поймал смерть. Она не сопротивлялась и не пыталась от него сбежать. С тех пор никто не мог уже надеяться на защиту и милосердие Газраиля.

Лит-ра: Мухамади, А. Джинны: миф и реальность. – М., 2004.

АЖДАХА – злой демон, дракон. Легенды рисуют его в виде многоголового огромного дракона, но число голов может быть различным – от 2-х до 12-ти. Его образ восходит к тому же прототипу, что и иранский Ажи-Дахака.

В аждаху превращается змей, проживший сто лет. (В некоторых вариантах – больше, чем сто лет.) Сюжет обычен для мифов многих народов: аждаха угрожает городу, и, чтобы спастись, ему отдают на съедение девушек. В некоторых сказках он пожирает птенцов птицы Симург, или Караку, живущих под землёй. Птица за спасение птенцов помогает герою выбраться на поверхность земли.

В мифах татар-мишарей аждаха – огненный змей. Он пробирается в дом к вдове в образе её мужа. Женщина заболевает и умирает.

Согласно мифам башкир, аждаха, которому удалось дожить до глубокой старости (например, до тысячи лет) превращается в демона юху. Старики говорят, что по милости Аллаха аждаха обыкновенно не доживает до возраста юхи, так как облака уносят его на гору Каф, лежащую за Ледовитым океаном и наполненную всевозможными гадами и драконами.

С.И. Руденко в своём труде «Башкиры. Опыт этнологической монографии» (Л.,1925) пишет, что люди видели, «как при совершенно ясной погоде показывалась небольшая тучка с громом и молнией, надвигающаяся на озеро. Едва тучка коснётся воды, как та начинает бушевать, крутиться и бить фонтаном, и из неё показывается голова страшнейшего чудовища с огромными выкатившимися из орбит глазами, похожими на деревянные чашки для кумыса. Схватившая в свои объятия голову чудовища туча начинает подниматься кверху, таща за собой и туловище, с виду оно пятнистое с глянцевым оттенком. Наконец показывается и хвост, раздвоившийся наподобие вил. Чудовище, поднятое на значительное расстояние из воды, начинает вытягиваться и изгибаться, вилять во все стороны хвостом, который волочится по земле и оставляет след в виде борозды. Несомое облаком чудовище то издаёт стон, то свистит или шипит, то загибает кольцом хвост, то ударяет по своим могучим бокам, не щадя себя и желая освободиться. Но какая-то сверхъестественная сила держит крепче всяких тисков голову чудовища, не давая ему даже пошевелить ею. Не имея возможности вырваться, чудовище мало-помалу удаляется, и туловище его под солнечными лучами принимает все более красноватый, ярко-золотистый цвет».

О размерах аждахи можно судить по сказке «Красная подушка», в которой дочь царя змей и две её подруги прячут семиглавого аждаху в кустах, хотя есть представления, что он в несколько «десятков саженей длиной».

Башкиры в древности верили, что аждаха связан с водой, с дождевыми тучами. Он живёт в озере, иногда и в колодце, летает на облаке или туче. Аждаха пожирает подходящую к озеру на водопой мелкую скотину, особен-

но ягнят. По представлениям казанских татар, аждаха вообще живёт на морском острове, на который его переносит облако.

А вот узбеки, казахи и туркмены верили, что аждаха живёт под землей в пещерах и сторожит несметные сокровища. У него есть жена и дети. Около Ашхабада есть селение Анау, в котором стоит мечеть, якобы построенная на деньги аждахи, которыми он отблагодарил людей за спасение своей жены. Так написано на портале мечети.

Очевидно, во втором случае под именем аждахи выступает другой мифологический персонаж.

В мифах и фольклоре различных народов дракон – гигантский крылатый змей. Однако очень много драконов относится к разряду ползучих. Крыльев нет, тело у них длинное и дыхание не огненное, а ядовитое. К этому типу относятся башкирские драконы, один из которых обитал под землёй в районе «Чёртовой горы» на окраине города Уфы. По рассказам стариков, от его дыхания люди, которые пытались его прогнать, падали замертво. Жил дракон в пещерах этой горы. Когда люди ушли из района «Чёртовой горы», дракон спрятался под землю и больше не показывался.

Дракон может считаться дальнейшей интерпретацией образа змея и относится к поздней стадии развития мифологии. Принимает самые разные облики. Обычно его представляют с головой лошади, хвостом змеи, большими крыльями по бокам и четырьмя лапами, каждая с четырьмя когтями. Говорят также о его 9-ти подобиях: рога подобны оленьим, голова – голове верблюда, глаза – глазам демона, шея – шее змеи, брюхо – брюху моллюска, чешуя – чешуе рыбы, когти – когтям орла, лапы – лапам тигра и уши – ушам быка. У некоторых нет ушей, и они слушают рогами. Дракона часто изображают с висящей на шее

жемчужиной, эмблемой Солнца. В этой жемчужине – его сила. Если её отнять, он безвреден.

Когти и зубы дракона наделены целебными свойствами. По своему желанию он может быть видим людям или невидим. Весною он возносится на небо, осенью погружается в пучину волн. У некоторых драконов нет крыльев, и они летают просто так.

Есть разные виды: небесный дракон, божественный, земной и подземный.

Небесные – держат на своём хребте дворцы богов и не дают им упасть на землю.

Божественные – порождают на благо людям ветры и дожди.

Земные – направляют течение ручьёв и рек.

Подземные – охраняют запретные для людей сокровища. Это земляные драконы, которых иногда называют лингорнами.

Буддисты утверждают, что во многих морях драконов не меньше, чем рыб. Он – Нептун морей, но появляется и на суше.

Дракон повелевает горами, причастен к геомантии, обитает близ могил.

Царь морских драконов обитает в сверкающих подводных дворцах, питается опалами и жемчугом. Таких царей пять: главный живёт в центре Земли, остальные четверо – в четырёх сторонах света. Длиною они не меньше лиги (путевая мера – миля в 1500 шагов). Когда пошевельнутся, горы начинают колебаться.

Драконы покрыты бронёю из жемчужной чешуи. Лоб нависает над огненными глазами, уши небольшие и толстые, пасть всегда раскрыта, язык длинный, зубы острые. От дыхания дракона рыбы свариваются, от испарений его тела поджариваются. Поднимаясь на поверхность океа-

нов, он порождает водовороты и тайфуны. Летая по воздуху, причиняет бури, которые разрушают дома в городах и вызывают наводнения. И всё это он совершает, будучи невидимым для людей.

Драконы бессмертны и способны общаться между собой на любом расстоянии, не нуждаясь в словах. Каждый третий месяц года они представляют верховным небесам годовой отчёт.

АЙХЫЛУ – дочь царя птиц Самрау от брака с Луной, его второй женой. Имя состоит из двух слов: «Ай» – Луна и «хылу» – почтительное обращение к девушке, означающее «сестрёнка-красавица».

Айхылу обладала вторым волшебным конём, выросшим среди звёзд, но не таким могучим, как Акбузат. Она говорила Урал-батыру:

Мой отец – падишах,
А Луна – мне небесная мать.
Чтоб нареченному подарить,
Есть у меня рыжий конь – Харысай.[1]

Когда царь дэвов не смог завладеть Акбузатом, он попытался завладеть конём, принадлежащим Аухылу. Для этого он похитил девушку и угрозой насилия заставил выйти замуж за Шульгена, старшего брата Урал-батыра. Мать-Луна, – опечаленная позором дочери, с тех пор то убывает (становится месяцем), то прибывает.

Лит-ра: Башкирское народное творчество. – Т.1: Эпос / сост. М.М. Сагитов. – Уфа, 1987.

[1] БНТ «Эпос», Уфа, 1987, стр. 90

АКБУЗАТ – волшебный конь. Горы, достигающие небес, он перепрыгивает. Там, где земли касаются его копыта, появляются озёра. Там, где он промчится, вырастают горы. Мифический белый конь родился и вырос в космосе, среди звёзд. Принадлежал Хумай – дочери Солнца и Самрау – царя птиц. Царь дэвов послал своих слуг поймать и привести к нему Акбузата. Долго гонялись за конём дэвы, а тот спрятался далеко в созвездиях, и его так и не смогли поймать. Говорят, от страха перед царём, дэвы сами стали созвездием Большой Медведицы. Во всяком случае, они не вернулись на Землю.

Когда Хумай полюбила Урал-батыра, она подарила волшебного коня Акбузата ему.

Лит-ра: Харисов, А.И. Литературное наследие Башкирского народа (XVIII–XIX вв.). – Уфа, 1973. – С.79.

АККОШ (лебедь) – пролетая над аулом, оповещал о наступлении голода.

Лебеди – птицы священные. Это потомки Хумай, дочери Солнца и царя птиц Самрау, богини плодородия. Считалось, если убить лебедя, несчастье придёт в семью. Может умереть вся семья один за другим в течение нескольких ближайших лет.

В индийском ведическом пантеоне лебедь – символ верховного божества. Брахма до сих пор изображается восседающим верхом на белоснежной птице. А в буддийском трактате «Дхаммапада» отмечается, что «лебеди путешествуют тропой солнца».

Образы дев-лебедей характерны и для славянских, и для скандинавских сказок. В немецких преданиях они представляются ещё и как валькирии – крылатые девы, летающие над полем битвы и помогающие павшим воинам перейти в Вальгаллу.

В «Песне о Нибелунгах» дева-лебедь предсказывает главному герою будущее. Существует легенда, что викинги сверяли удачу своих набегов с полётом лебедей.

Прекрасный образ лебедя, человека-лебедя проходит через всю историю культуры человечества с древнейших времён.

АКХАК-КОЛА – хромая саврасая кобылица, которая видела вещие сны, разговаривала как человек и пророчествовала.

Её мать – кобылица из озера Шульген. У неё были уши торчком, круглые копыта, грива крутая и мышиная спина. Поскольку сама она родилась в озере, постольку всегда тайком уходила в озеро жеребиться, но возвращалась домой без жеребёнка. Тогда хозяин стал выслеживать её. Когда увидел, что она выходит из озера, побежал к ней. Кобылица кинулась обратно в воду, а жеребёнок споткнулся, повредил ногу и не смог убежать.

Выросла из жеребёнка волшебная кобылица Акхак-кола хромая.

АЛБАСТЫ – в мифологии башкир албасты – злой демон, связанный с водной стихией, существо с душой утопленника или заблудившегося и умершего мученической смертью человека.

Албасты обычно представляется в образе уродливой женщины с длинными взлохмаченными светлыми волосами, и такими грудями, что она забрасывает их за спину, или мужчины с длинной бородой. Албасты в женском облике ищет общения с мужчинами, в мужском облике – с женщинами. Существовали поверья, что алба-

сты может превращаться в животных и даже в неодушевленные предметы.

Албасты лишает людей сна, мучает, преграждает им путь. Однако рассказывают, что обычными атрибутами албасты являются магическая книга, гребень, монета. Это следы представлений о его благодетельных функциях в древнейшие времена. Вероятно, изначально демон был доброй богиней, покровительницей плодородия, домашнего очага, а также диких животных и охоты. Но затем добрая богиня потеряла своих почитателей и была низведена до роли одного из злых низших духов. Явление обычное при смене веры. Считается, что, когда бога или богиню перестают почитать, они начинают людям мстить и превращаются в злых духов.

Албасты обитает вблизи рек или других водных источников и обычно является людям на берегу, расчёсывая волосы. Считалось, что этот демон может наслать болезнь, ночные кошмары, но в особенности вредит роженицам и новорождённым.

Распространено представление о любви албасты к лошадям. По ночам он ездит на них, заплетает им гривы. Согласно поверью, завладев гребнем, человек может заставить албасты служить ему.

Лит-ра: Башкирский народный эпос. – Уфа, 1969.

Башкирский фольклор. – Уфа, 1993.

Руденко, С. Башкиры: историко-этнографические очерки. – М. ; Л., 1955.


Албасты
© Сергей Эйтвид, 2008

АЛИ (Гали-батыр) – двоюродный брат и приёмный сын Мухаммада, женатый на его дочери Фатиме. Был убит в 661 году. У Али было много приверженцев, образовавших партию шиитов, которые почитали его, как святого. Они были убеждены, что он любимец Аллаха, как воин, замечательный вождь и праведник. Об Али рассказывали необыкновенные вещи. Предания называют его «царём мужей», «львом Аллаха», «царём святых».

Али приписываются необыкновенные подвиги, победы над дэвами и драконами, совершавшиеся с помощью унаследованного от Мухаммада меча (Зу-л-факар) и всевозможные чудеса. По преданию, он приживлял отрезанные руки, заставлял исчезать страшных львов, а воды Евфрата – течь в обратную сторону.

Однажды, когда Али не смог вовремя прочесть предзакатную молитву, Аллах заставил солнце вернуться на небо, чтобы Али успел её прочитать.

Утверждают, что у него семь могил, потому что хоронившие его люди видели, как вместо одного верблюда с телом Али стало семь, и все они пошли в разные стороны. Три таких места захоронения находятся в Средней Азии.

Есть легенды о горных расселинах северной Африки, якобы прорубленных мечом Али; о двух цепях скал в Афганистане, которые считаются убитыми Али и окаменевшими драконами (аждарха).

Широко распространены рассказы о мудрых судебных решениях Али и сборники его изречений. Во многих странах с Али, его мечом и мулом (Дул-Дул) связываются местные легенды, предания, места поклонения, восходящие к домусульманским культам. Однако во многих легендах рассказывают не о муле Дул-Дул, а о волшебном коне. У башкир это чудесный тулпар Дюль-Дюль.

АЛПЫ – древние могучие люди огромного роста. Они являются воплощением стихийной первобытной силы.

Великаны бродили по лесу, как по траве, через горы и сосновые леса они перешагивали, как мы через стебли лопуха. Один великан присел отдохнуть, снял обувь, а там полно песку. Высыпал, надел обувь и ушёл. А тот песок остался возвышаться двумя одинаковой высоты горами, расположенными друг около друга – Алпа-кум (песок Алпа).

Один из великанов – Алп-богатырь – был рождён скалой (подобно тому, как греческий Антей был рождён Землёй). Он свил тетиву своего гигантского лука из сухожилий трёх медведей.

Известен также Кагарман-батыр (сродни Святогору-богатырю).

Особенно высоким алпом был Имярек. Когда он, ростом с гору, заснул, и враги пытались к нему подступиться, они втягивались могучим дыханием в его нос и затем вылетали из ноздрей обратно.

После смерти алпы обратились в камень. О подобном великане П.П. Бажов поведал в своём сказе «Денежкин камень», где великан, старея, постепенно каменеет вместе со своей гигантской птицей. Когда он поведал герою о секрете волшебного стакана с сокровищами Урала, то окаменел окончательно.

Подобные богатыри не принадлежат к человеческому миру. Это образы древнейшего пласта фольклорных персонажей. Легенды об алпах исследователь башкирского эпоса А.Н. Киреев считает осколками древних эпических сюжетов.

Великаны – гиганты, жившие в мифическое и героическое время. Но к ним не относятся вредоносные

существа типа дэвов, циклопов, гигантов – чудовищ или духов.

Великаны – суть первосущества или некий враждебный народ. Гибель великанов происходит от руки культурного героя, богов, а мотив гибели – смена поколений богов, завершение эпохи творения или потоп. С каждой сменой поколений богов происходит уменьшение размеров существ.

В статье Е.А. Окладниковой «Череповидные маски Сакачи-Аляна» (журнал «Природа» 1980, №8, с.96) упоминается сказочный народ гигантов – мифических предков амурских аборигенов, а возможно, и тюрков. Гиганты якобы жили по тем же законам, что и их потомки, соблюдали те же обычаи, поклонялись тем же богам, что и нанайцы, которые сложили о них рассказы. Гиганты ходили друг к другу в гости, играли свадьбы, ссорились и охотились. Но как ни тиха и ни обыденна была их жизнь, они всё же сумели прогневить духов и понесли жестокое наказание: злобные и могущественные духи обратили в камень то допотопное человечество. Но, как гласит легенда, каменные гиганты и сейчас существуют. Они окаменелыми глазами утёсов, скал и гор наблюдают за жизнью людей, раскатистым эхом вторят людским голосам.

Остались от них изображения натуральных человеческих черепов, насчитывающие 10–12 тысячелетий. Или, например, это иконостас божеств, которым поклонялся народ ха, один из предков тюркских племён, судя по территории их обитания. С поверхности валунов, похожие на барельефные изображения, смотрят бездонными глазницами череповидные маски-личины, в ореоле сияния, украшенные большими блиновидными

серьгами, сохраняя зловещую улыбку, оскаленный ряд зубов. Может быть, это портреты самих гигантов?

На Севере викинги неоднократно сталкивались с племенами великанов мужского пола, и племенами, состоящими исключительно из женщин (так сказать, амазонок-великанш). Конечно, не величиной с гору, но всё-таки…

Историк Саксон Грамматик, рассказывая о плавании по Белому морю дружины викингов, говорит о пещере великанов. Есть рассказы и русских поморов о встречах с великанами.

«Когда плыли они некоторое время вдоль берега, увидели, что стоял там очень высокий и огромный дом. Построен из белого золота и драгоценных камней. Внутри сияло и сверкало так, что нигде не было даже тени. Увидели они стол, какому подобает быть у конунга, покрытый дорогой материей и заставленный разнообразной посудой из золота и драгоценных камней. За столом беседовали 30 великанш, а жрица была в центре. Они не могли понять, была ли она в образе человека или какого-то другого существа. Всем им показалось, что на вид она была хуже, чем можно выразить словами».

Арабский путешественник Абу Хамид Мухаммад, посетивший Булгарское царство на Волге в XII веке, застал здесь великана: «И видел в Булгаре человека из потомков адитов, рост его был больше семи локтей, я доставал ему до пояса. А царь Булгара изготовил для него кольчугу, которую он возил с собой на войне на повозке. А шлем у него из железа вроде большого котла. Он сражался такой огромной длинной дубиной из крепкого дуба, которую не сможет поднять сильный мужчина, а она у него в руках была как палка в руке

одного из нас. А тюрки уважали его и почитали его и когда видели его идущим им навстречу, то разбегались, говоря: «Это господь наш прогневался на нас». Но при этом он был любезным, добродетельным и миролюбивым».

Жили великаны и на Новой Земле, на Урале. В низовьях Печоры и далее к востоку человекообразных гигантов зовут Яг-морт; марийцы называют их онарами, по имени богатыря Онара. Однажды шел Онар по берегу. Волги, и ему в лапти набился песок. Разулся Онар, вытряхнул песок. С той поры остались на берегу Волги курганы и песчаные холмы – следы древнего великана.

Чукчи также рассказывают о существовании племени великанов, которые не трогали людей. Они называются лолглый.

Говорят люди, что великаны полностью не вымерли. До сих пор бродят по земле, а когда их замечают, немедленно застывают в виде гор. Голоса их грохочут, сотрясая окрестный воздух. Жизнь гигантов заключена в кристаллах зеленоватого цвета. Став горой, они зевают и тогда образуются трещины, которые тотчас после зевка закрываются. Когда мигают, гора покрывается трещинами, которые со скрежетом смыкаются. Глыбы старого тёмного льда – глаза великанов Севера. Когда каменные великаны в ярости, начинается камнепад, случаются сели, землетрясение.

Лит-ра: Асов, А. Боги славян и рождение Руси. – М., 2008.

Дьяконова, Ю.Н. Якутская сказка. – Л., 1990.

Васин, К. На земле Онара. – Йошкар-Ола, 1973. – С.5–6.

Киреев, А.Н. Башкирский народный героический эпос. – Уфа, 1970.

Киреев, А.Н. Отражение мифологических воззрений в эпическом творчестве башкирского народа // Эпические жанры устного народного творчества. – Уфа, 1969.

АЛПАМЫША – герой-богатырь, центральный персонаж одноименного эпоса тюркоязычных народов, который упоминается ещё в памятниках письменности енисейских тюрков V–VIII веков. По мнению В.М. Жирмунского, наиболее ранней среди версий является кыпчакская, к которой примыкают около 30 известных башкирских вариантов. Основные события развиваются в традиционном для сказочного эпоса плане. Герой, ростом в полтора аршина, рождается в семье престарелых родителей. Растёт не по дням, а по часам. Через 25 дней рост его достигает 70 аршин. Мать надевает на него шелковую рубашку в 70 слоёв. При помощи шелковой верёвки в 60 обхватов батыр усмиряет могучего коня, который, повинуясь его силе и сноровке, становится верным помощником и боевым другом.

Победив соперников в богатырских состязаниях, Алпамыша женится на обручённой с ним с колыбели Барсынхылу. Отстаивая интересы семьи и рода, вступает в бой с бесчисленной ратью, бьётся три дня и три ночи. Истребив и разогнав их, погружается в сон, который длится 3 (6,7) дня и ночи. Воспользовавшись этим, враги сковывают его по рукам и ногам 70-пудовыми булатными цепями и бросают в яму (зиндан) на 430 лет, откуда он выбирается, держась за хвост коня или волосы жены-богатырки, и восстанавливает в стране покой и порядок, мир и справедливость.

Некоторые считают, что Алпамыша дал начало народу великанов.

Лит-ра: Материалы и исследования по фольклору Башкирии и Урала. Вып. 1. – Уфа, 1974.

Зарипов, Н.Т. Герой богатырских сказок, его враги и помощники // Вопросы башкирской фольклористики. – Уфа, 1978.

АЛТЫН КОШ (золотая птица) – злая колдунья, людоедка – оборотень. Ночью прилетает она, и свет от неё волшебный, завораживающий. Летает золотой птицей, чем и заманивает людей к себе. Пойдёт за ней человек, чтобы поймать, и сам не заметит, как следом войдёт в её дом. А птица сразу же становится красивой женщиной. Предлагает сыграть в карты. Одно только условие – проиграл, сделай шаг назад. Обыграть колдунью без хитрости невозможно. К тому же она и сама играет нечестно. Видимо, таково заклятие, но только в конце концов, на третьем шаге человек проваливается в погреб. Колодцы, ямы, погреб – в сказках и мифах это ворота в потусторонний, подземный мир. Игра в карты несомненно современный образ, раньше это могла быть игра в кости. Такое название не случайно. В глубокой древности это действительно были кости. Бросят и смотрят, какой стороной упадёт. Чёрное или белое, жизнь – смерть. Колдунья мужчин убивает и съедает, а девушек делает служанками. И это указывает на глубокую древность, уходя корнями в эпоху матриархата. Может быть, девушки пополнят армию древней, забытой богини?

У неё две бочки – одна с живой, другая с мёртвой водой. И снова жизнь или смерть. Неужели в забытой древности золотая птица была богиней судьбы? Сегодня это уже не узнать. Но стоит попытаться проникнуть в смысл сказочных, мифологических образов, в которых осталась скрытой от нас мудрость далёких предков.

АЛТЫНСЯС (златовласая) – дочь морского царя. Станет из воды выходить – засветится вода. Уцепившись за кончик её волос, можно переплыть море.

У Алтынсяс есть две сестры старше её. Средняя сестра – старуха двухсот лет. Старшая сестра ещё старше, и у неё есть мудрый ворон, который всё знает и даёт советы. Он говорит на человеческом языке.

Есть и такой вариант, что Алтынсяс – красавица с золотыми волосами из озера Аслыкуль. Любила сидеть на выступающем из воды камне и расчёсывать гребнем свои золотые волосы при луне.

Лит-ра: Руденко, С.И. Башкирские сказки и поверья // Археология и этнография Башкирии. – Уфа, 1973. – Т.1.

Башкирское народное творчество. – Т.4 : Волшебные сказки / сост. Н.Т. Зарипов. – Уфа, 1989.

Башкирские народные сказки / пер. Г. Шафикова. – Уфа, 1987.

АСЛЫКУЛЬ – рассказывают, что когда-то на месте Аслыкуля была высокая гора Аслы-тау. Лет триста назад разразилась гроза. Вроде это Асыл-батыр вёл жестокую схватку с дэвами и шайтанами. От молний камни лопались, скалы раскалывались, земля стонала и тряслась. Не выдержала гора и с вершиной ушла под землю. На её месте осталось озеро, которое назвали Аслыкуль. В память о батыре, сражавшемся в сказочные времена с дэвами, горам дали то же название.

У Аксакова Аслыкуль назван Каратабынью, что переводится как «Чёрное застолье». Какое событие послужило такому названию, уже не узнать. Очевидно, за древностью легенда забылась.

По преданию, у Аслыкуля есть двойник – подземное озеро. Уровень Аслыкуля часто меняется. Существует поверье, что разливы озера бывают перед большим бедстви-

ем. Так, озеро разливалось перед восстанием Пугачёва и перед Великой Отечественной войной.

У Аслыкуля есть брат – Кандрыкуль. Между ними 50 км расстояния, но имеется что-то похожее на следы старой протоки. Старики считают, что озёра когда-то соединялись и по-прежнему соединены подземной протокой или даже подземным озером и протоками. Так это или нет – никто не знает. Однако на это ссылается В. Даль, упоминая предание об утонувшем в Кандрыкуле конном башкире, которого нашли вместе с лошадью в Аслыкуле.

Лит-ра: Ахмедов, Р.Б. Слово о реках, озёрах и травах. – Уфа, 1988.

АТСЫС (буквально – «без имени») – в мифологии западно-сибирских татар злой демон, который неожиданно по ночам возникает перед путником в образе копны, воза, дерева, огненного кома и душит его. Из опасения нечаянно вызвать злого демона, на его подлинное имя был наложен запрет (табу), и оно с течением времени забылось.

Из тех же соображений именем «атсыс» называли и различных злых духов (убыр, мяцкай, оряк, албасты и др.), когда боялись произносить их имена вслух.

Имя Атсыс сохранилось в башкирской топонимии.

Лит-ра: Старинные татарские сказки. – Саратов, 1996.

Сагалаев, А.М. Урало-Алтайская мифология. Символ и архетип. – Новосибирск, 1991.

Энциклопедия сверхъестественных существ. – М., 1997.

АЮ (медведь) – в легендах, сказках и бытовых рассказах медведь не только уподобляется человеку, но и изображается как человек, в силу каких-то обстоятельств оказавшийся в облике зверя. Народные предания приписывают медведю разум и нравственные качества, свойственные человеку.

Это древнейший мифологический образ. Надо полагать первые люди воспринимали пещерного медведя как хозяина гор, а лесного – как хозяина леса. Есть верования о родстве медведя и человека. Будто когда-то медведь был человеком, но за грехи боги превратили его в зверя.

Древнейшими названиями медведя были бар (бер) и кам. Бар (бер) возникло на Западе, отсюда – «берлога». А «кам» появился у жителей тибето-алтайского региона. Так же назывались и шаманы, отсюда «камлать», то есть совершать шаманские ритуалы. Образ Кама приобрёл роль посредника – пасынка, родившегося от брака медведя и женщины. «Камуи» у айнов, проживавших в древности на восточных землях Сибири, – пасынок медведя Кама.

Арабские учёные писали о легендарном племени буртасов, наделяя их знанием сокровенных тайн природы, народе, некогда, якобы, жившим в донских степях в нижнем течении Волги (в указанное время здесь находилась так называемая Салтовская культура – хазары, булгары, аланы) и бесследно исчезнувшем к XII веку. Арабы считали, что буртасы поклоняются медведям, но не простым, а живущим в глубоких подземельях, и называли их степными царями. Такие подземелья и глубокие пещеры в изобилии имеются в Медведицкой гряде на берегах Волги.

Есть свидетельство, что летом 1927 года под селом Шаршки при земляных спецработах было вскрыто захоронение медведя. Его тело было набальзамировано, одето в металлический панцирь и положено в саркофаг. Рядом с медведем лежала секира.

Далеко не всегда люди доходили до такой степени почитания зверя. Но, как правило, лапы медведя помещали над входом в жильё, как защиту от злых духов, головы и черепа – в пещеры и святилища. Отголоском древних верований ещё в середине XX века был обычай помещать в фойе учреждений чучела медведей, поднявшихся на дыбы и готовых к борьбе со злом.

Медведь обожествлялся, ему поклонялись повсеместно.


Беркуз
© Сергей Эйтвид, 2008

Б

БАТЫРЫ – богатыри, наделённые необыкновенной физической силой и сноровкой. В основе сюжета богатырских сказок – рассказ о чудесном рождении и детстве героя, о борьбе с могучими противниками и его победе.

В богатырских сказках чудесное рождение героя может произойти от вынужденного сожительства женщины с животными, например, медведем («Аюголак»), с волком («Волчий сын Сынтимкер-пехлеван») или непосредственно от самого животного («Будансы-батыр»), из колена одинокой старушки («Тубык-батыр»), из глыбы или скалы («Алп-батыр»).

Рождение Алпа-батыра, Тимер-булата, Алма-батыра, героев одноименных сказок, связано с чудесным зачатием от съеденного матерью ячменного зёрнышка, рыбы или яблока, заговорённого куриного яйца. Популярны у башкир сказки о батыре, вылепленном из теста («Камыр-батыр», «Икмек-бай» и др.) или о богатырях, родившихся у семидесяти-восьмидесятилетних стариков («Юлбат», «Алтындуга-батыр, «Бииш-батыр» и др.). Чудесное рождение подчёркивает необыкновенность героя, обосновывает его будущие подвиги, свершение которых непосильно простому человеку. Чтобы совершить подвиги, он уходит из дома, мотивируя уход определёнными причинами: повидать свет и себя показать, найти равных себе силачей; поиски исчезнувшей царев-

ны, похищенной матери, жены, сестры, девушки-красавицы, которую увидел во сне или на портрете, жеребёнка, чудесной птицы, живой воды и т.д. В отдельных случаях герой изгоняется из дома отцом.

Героический сюжет связан со столкновением батыра с врагами и притеснителями людей, похитителями девушек и женщин (дэвом, аждахой, иргаилом).

Богатырь, как правило, возвращается домой с невестой и создаёт счастливую семью. Он освобождает народ от притеснений, рабства и часто, взяв власть в свои руки (или будучи избран царём), устанавливает в стране равенство, справедливость, мир.

Так в образе сказочного богатыря воплощаются вековые чаяния и устремления народа.

Лит-ра: Зарипов, Н.Т. Герой башкирских богатырских сказок, его враги и помощники // Вопросы башкирской фольклористики. – Уфа, 1978.

БАШБАРМАК (буквально – «большой палец») – распространённый образ мальчика-с-пальчик. В некоторых сказках Бармак-богатырь пашет землю на медведе. Этот эпизод приведен в работе С.С. Саитова «Начальные формы театра в Башкирском народном творчестве».

В японских вариантах сказки история мальчика-с-пальчик имеет счастливое завершение. Во время прогулки он встречает трёх дэвов с волшебным деревянным молотком-колотушкой (вариант шаманской колотушки), вступает с ними в борьбу, побеждает их и с помощью волшебного молотка становится большим. Выясняется, что дэвы знали, кто погубит их, и превратили новорождённого в карлика. Мальчик-с-пальчик побеждает врагов, пользуясь умом и смекалкой.

БЕРКУЗ – циклоп. В башкирской мифологии одноглазовость достаточно распространена. В греческой мифологии, где Полифем, сын Посейдона, прежде всего циклоп, остальные его свойства остаются в тени. В башкирских сказках наличие одного глаза – признак не определяющий. Циклопом является ярымтык: это прежде всего леший, но он всегда одноглаз и, как говорят, ходит только на одной ноге, сближаясь этим своим качеством с жителями змеиного царства.

К разряду циклопов можно отнести часть дэвов, которые очень часто одноглазы. Во всяком случае, это качество им традиционно приписывается.

Есть короткие упоминания о циклопах не из рода ярымтык и дэвов. К ним относится служанка иргаила – старика, сам с вершок, а борода в тысячу вершков. Она не играет заметной роли в сказке и является простой ключницей. Сюда же можно отнести одноглазую белую собачку водяного из сказки «Первые богатырские кони-тулпары».

Стоит заметить, что все одноглазые существа так или иначе относятся к разряду жителей или представителей потустороннего мира, как будто это их характерная черта.

БЕРКУТ – злой волшебник, брат Дью-Пярия. Он может превратиться в человека, но обычно находится в образе огромной птицы, нападающей на людей с воздуха. Враг сказочного героя и вообще людей. Коварный и хитрый. Живёт на берегу моря во дворце на высокой скале. Дворец о сорока дверях, а на дворце – гнездо, в гнезде Беркут сидит, сторожит яйцо. Если этим яйцом ударить Беркута, то упадёт он замертво. Сразу посветлеет день, распахнутся все сорок дверей, птицы запоют, выйдут из дворца на сво-

боду заколдованные Беркутом люди. Все, кто в это время там находится.

Заколдовать Беркут может любого, даже дитя в утробе матери. Однажды он так и поступил. Родился у женщины змей. Когда он стал юношей, то на ночь мог снимать змеиную кожу, и тогда становился красивым егетом. Обладал юноша и колдовскими способностями, но должен был подчиняться Беркуту. Когда его жена сожгла эту кожу, вынужден был юноша перенестись во дворец Беркута в качестве пленника.

БИРЭНХЫЛУ – дочь царя бесов. Буквально – красавица-обжора. Это людоедка, которая заманивает людей своей красотой и хитростью и поедает их.

Образ, противостоящий персонажу западных сказок – уродливому и глупому великану, которого легко обманывает и мальчик-с-пальчик, и даже Кот в сапогах.

БИРЭ – злой дух, бес. Мифическое существо. Название иногда употребляется как синоним джинна (ен). Злые духи имеют своё царство и царя. Внешне они совсем как люди. Женщины бывают очень красивыми. Бирэ играют свадьбы, имеют детей. Обычаи у них такие же, как и у людей.

Давным-давно молодой охотник из племени башкир женился на дочери царя бирэ – Бирэнхылу. Жениться ему помог благодарный сын всемогущего Беркут-хана. При этом красавица Бирэнхылу сперва предназначена была в невесты тотемному зверю-волку, но тотемный беркут женит на ней не волка, а своего спасителя-джигита – охотника. От охотника и дочери бирэ, красавицы Бирэнхылу, берёт своё начало башкирская родовая ветвь «бирэ». Потому-то среди людей иногда встречаются представители рода бирэ.

Лит-ра: Мингажетдинов, М.Х. Этногенетические мотивы в башкирских сказках //Археология и этнография Башкирии. – Уфа, 1972. – Т.4.

Башкирские шежере / сост., перевод текстов, введение и коммент. Р.Г. Кузеева. – Уфа, 1960.

БИСУРА (бичура) – в мифологии башкир низшие духи. Представлялись в образе маленьких желтых человечков обоего пола в красных рубашках.

Считалось, что бичура живут в глухих лесах, но всегда только на полянках. Забредших в лес людей склоняют к сожительству, потом покровительствуют им, носят деньги и помогают разбогатеть.

Может быть, поэтому в татарской мифологии бичура – особа женского пола, живёт в погребах и заброшенных банях. Надумает жить в доме, так ещё не каждый дом понравится. Ростом она полтора аршина, шириной – в один. Не ходит, а снуёт туда-сюда. Покрывает голову большим платком.

В доме, где она поселяется, налаживается хозяйство. Всё, в чём нуждается хозяин, бичура достанет и принесёт.

Ночью бичура выходит из своего убежища. Немытые тарелки вылизывает. Если что ей не по нраву, всё разбросает и убежит. А то ещё станет как бешеная и начнёт всё крушить и бить. Раздражается бичура по всякому поводу. Нрав у неё переменчивый, особенно, если ей нездоровится. Однако при таком неровном характере у неё душа простая и угодить ей нетрудно. Оставь еду в тарелке и положи вокруг несколько ложек, чтобы ей показалось, что хозяева составляют ей компанию, и всё это помести в комнате, где никто не спит. Если утром тарелка пуста, значит у вас живёт бичура.

Она женщина и потому не прочь пошутить с живущими в доме мужчинами, особенно если они не женаты. Спящего мужчину бичура обнимет за шею так сильно, что тот начинает задыхаться и в страхе просыпается.

Если бичура уйдёт из дома, то всё богатство унесёт с собой.

БОПАК, БОКАЙ – фантастическое существо, бука, пугающая людей, особенно детей. Полевые и лесные духи. Они отваживают детей от запретных мест, завлекают их в игры и пугают их. Невидимы для взрослых.

Случалось, что ребенок 4–5 лет прибегал домой с поля или из леса весь в слезах, а потом заболевал. Тогда мать снимала с ребенка рубашку, обносила её несколько раз вокруг него со словами: «оставь его, не играй с ним». Затем несла эту рубашку на перекрёсток дорог и бросала её там. Такую рубашку не только нельзя было брать, но нельзя было и прикоснуться к ней, чтобы не навлечь на себя болезнь.

Встречаются в фольклоре многих народов. Приводят домой заблудившихся детей, но терпеть не могут невеж и грубиянов. Они маленького роста, напоминают птиц, живут в лесу и в поле, время проводят за столом из грибных шляпок.

Лит-ра: Руденко, С.И. Башкиры. – М. ; Л., 1955.

БУЛАН (олень) – почитался древними башкирами как покровитель сирот и обездоленных, спаситель всех, кто попал в беду. Он считался покровителем рода в целом и батыров.

Согласно преданиям, белый олень некогда спас Солнце от убыр эбей (старухи обжоры). Он считался также символом благополучия. Увидеть его – встретить удачу.

Оленьи рога (панты) обладают сильным лечебным действием. Олени сбрасывают их, и рога вырастают снова. Может быть поэтому люди связывали оленей с миром божественного. Олень – золотые рога, Олень – золотое копытце. Вспомним, что золото – символ Солнца, света, божественного мира. Был и олень о двенадцати рогах, проглотив которого Заркум должен был обрести внешность красавца егета.

Олени как бы стоят на границе двух миров – земного и небесного.

Из космоса, где пасутся их звездные стада, оленья важенка следит за людьми, чтобы помогать им в трудную минуту.


Гул
© Сергей Эйтвил, 2008

Г

ГАЗРАИЛ – в мусульманской мифологии ангел смерти, один из четырёх главных ангелов наряду с Джибрилом, Микалом (Михаилом) и Исрафилом. Вначале он был рядовым ангелом, но когда Аллах собрался сотворить человека, проявил твёрдость, вырывая комок глины из земли, которая яростно сопротивлялась этому. В награду за твёрдость, Аллах сделал его ангелом смерти. Израил знает судьбы людей, но срока их смерти не знает. Когда с дерева жизни, растущего у трона Аллаха, слетает листок с именем обречённого, Израил должен в течение сорока дней разлучить тело и душу этого человека.

Израил многорук, многоног, многокрыл и огромен. У него четыре лица по числу стран света. Тело его состоит из глаз и языков в количестве, соответствующем числу живущих на земле людей.

ГОРА – в представлениях древних башкир – защитница человека. В фольклоре герои отдыхают у подножия гор, живут близ горы, на вершинах гор молятся. Горы – центр мироздания, определяющий его устойчивость.

В жизни башкиры также селились у подножия холмов и гор. Каждый род имел свою гору, которая являлась для них сакральным, плодоносящим центром. Происхождение всего рода связывалось с этой родовой горой. Она воплощала образ Матери – Земли, а её вершина связывалась с культом неба, которое древние тюрки называли Тенгри – «высокие горы».

Гора была источником жизни, и вместилищем смерти. Герои мифов погребены на возвышенных местах. Гора мыслилась как граница двух миров – «своего» и «чужого», потустороннего. Чтобы попасть в чужой мир, герой обязательно преодолевает гору.

Археологические материалы подтверждают наличие этих представлений. Курганы рубежа 1–2 тыс. н.э. расположены на вершинах холмов, на высоких берегах.

С культом гор связан культ камней. Небольшие кучи камней, сложенных на возвышенных местах, на вершинах гор и горных перевалах в научной литературе называются «обо», в башкирском варианте – «убо». Сложены они в виде небольших пирамид (часто с плоской вершиной 0,5–1,5 м и диаметром 0,7 – 2 м).

Назначение убо забыто. Некоторые люди считают их захоронениями далеких предков. Горы, перевалы порой опасны. Перевалить через горную цепь – оставить позади опасность и идти навстречу новой. В древности в таких местах ставили часовню, храм или убо, игравшие роль жертвенника и символа родной горы. Это и обиталище духа-хранителя, и религиозная святыня, оберегающая родовой коллектив, проживающий в этой местности. Убо сооружались при дорогах на возвышенном или гористом месте, чтобы все проезжающие могли положить на него какую-нибудь вещь, украшение, просто ленточку. Убо имели форму пирамиды. Убо помогали преодолеть вредоносные воздействия хаотических сил природы и умилостивить местных «хозяев» гор, лесов и рек.

Лит-ра: Башкирское народное творчество. Т.1. – С.79; Т.2. – С. 59, 61, 87.

Мажитов, Н.А. Южный Урал в VIII–XIV вв. – М., 1977. – С.126–127.

ГУЛ – в мусульманской мифологии джинны женского пола, особо враждебные людям. Гул заманивают путников, меняя свой внешний вид, убивают их и съедают. Представления о гул восходят к домусульманским мифологическим представлениям древних арабов. Образ гул получил широкое распространение в фольклоре. В башкирских сказках также присутствует этот образ. К нему можно отнести персонаж Золотая птица.

Мужской аналог гул носит название «куттруб».

ГУРИЯ – райская дева в мусульманском раю (джаннрай). Красавица, вечно юная, вечно чистая. Она развлекает правоверных плясками и пением.

Лит-ра: Льюис, Д.Р., Оливер, И.Д. Энциклопедия Ангелов. – Ростов н/Д, 1997.


Дэв

Д

ДАВЛЕТЛИ-КУШ – птица счастья. Башкиры верили, что есть милостивые птицы, которые помогают в нуждах и бедах. Эти птицы могут говорить на человеческом языке.

ДАДЖЖАЛ – в мусульманской мифологии – искуситель людей, который должен появиться перед концом света (антихрист у христиан). Пока он находится на одном из островов в Индийском океане, где прикован к скале и охраняется джиннами. Никто не может проникнуть в глубь острова. Приплывают к нему моряки, слышат только далёкие звуки музыки и видят товары для торговли на берегу. Островитяне не показываются чужакам, поэтому неизвестно, как они выглядят и кто они такие на самом деле.

Когда-нибудь оковы Даджжала будут разбиты. Невидимая стена, скрывающая его от людей рухнет. Чтобы покорить народы и царства, Даджжал явится в мир людей во главе войска нечистых духов верхом на осле. Почему на осле? С глубокой древности осёл был объектом культа, считался священным животным. В мусульманской традиции одно из животных неба. Иногда осёл выступал как ездовое животное божества (Мифы народов мира, М., 1982). Однако через сорок дней после своего освобождения и мнимого торжества Даджжал будет убит.


Дервиш-людоед

ДЕРВИШ-ЛЮДОЕД – злой колдун. Ходит среди людей под видом странника, дервиша в зелёном чапане и с зелёным посохом. Бездетным даёт волшебное яблоко, чтобы съели муж с женой по половинке, а если после этого сын родится, то когда вырастет, чтобы в гости к нему пришел.

Живёт дервиш-людоед в обычном доме, у него открытый очаг, каминного типа, и над ним полка, где держит колдун хлеб. Пошлёт юношу за хлебом, полезет тот на полку, он и столкнёт его в котёл над огнём.

Заманивает себе в гости людей, держит в плену в амбаре, проверяя, кто жирнее и съедая каждый день самого жирного.

Вместо собаки живёт у людоеда невероятно огромный хитрый кот, и на шее у него всегда связка ключей от амбаров, комнат и шкафов. Чтобы завладеть ключами, нужно победить кота.

ДЕРЕВЬЯ – архаические пласты верований представляли культы деревьев и животных. Почитанием пользовались берёза, можжевельник, рябина, сосна, дуб. Около них устраивали моления с жертвоприношениями. Клали в расщелины наконечники стрел, монеты, в дупла деньги, у корней лили кумыс и др. Деревья представлялись вместилищами духов – хозяев (эйэле ағас), злых духов (енле ағас), духов предков, куда якобы слетаются души умерших. С умилостивлением духов, таящихся в деревьях связан, например, обычай рубить дерево, предварительно прочитав молитву.

С верой в то, что деревья – одушевлённые существа, способные оказывать человеку благодеяние или причинять вред, связаны запреты рубить одиноко стоящие дере-

вья или обращения к духу дерева с просьбой ниспослать дождь и т.д.

Народные былички рассказывают о предсказателях, живущих в дупле и контактирующих с духом дерева, получая знания о будущем.

Деревья, являясь объектами религиозного почитания, входили в число родоплеменных атрибутов. Например, деревом племени кыпсак являлась сосна.

Демонстрация обществом своего родства с деревом имела, думается, непосредственное отношение к круговороту жизни. Тема священного дерева становится особенно актуальной в переломные моменты жизни человека: получение души будущего ребёнка, родины, обряды возрастной инициации, свадьба, похороны, болезнь. Некоторые детали, например, погребального обряда говорят, что согласно миропониманию урало-алтайских тюрков, связь между человеком и деревом не только не прерывалась, но усиливалась после смерти. При этом во многих местах для погребения молодых людей брали свежее или молодое дерево, а для старика – старое или сухое.

Фольклор и живая память тюрков Саяно-Алтая подтверждают, что некогда умерших младенцев оставляли в лесу завёрнутыми в бересту, под деревом или, чаще, в развилке ветвей, иногда – в дупле дерева.

«Возвращение» человека в дерево осуществлялось, вероятно, в надежде на новое рождение. Подобные действия выказывают стремление людей не допустить, чтобы ушедший выпал безвозвратно из системы мировой жизни. Среди прочих толкований этот ритуал можно рассматривать и как символическое возвращение в гнездо матери-птицы, обитающей на священном или тотемном дереве.

Лит-ра: Руденко, С.И. Башкирские сказки и поверья // Археология и этнография Башкирии. – 1973. – Т.1. – С.24.

Бикбулатов, Н.В., Фатыхова, Ф.Д. Семейный быт башкир XIX–XX вв. – М., 1991.

ДЖИННЫ – духи, часто злые. Согласно мусульманской традиции, Аллах сотворил три рода разумных существ: ангелов, созданных из света; джиннов, созданных из огня; и людей, созданных из земли.

Джинны были сотворены из чёрного бездымного огня за несколько тысяч лет до Адама и делятся на пять видов. Самые могущественные – «мэриды», затем идут «ифриты», следующие «шайтаны», четвёртые «джилланы» и, наконец, «джанны». Джинны могли принимать любую внешность – от лягушки до дряхлого старца, хотя чаще они представали в образе атлетически сложенных юношей.

Среди джиннов есть мужчины и женщины. Джинны – воздушные существа с прозрачным телом. Сперва они являются в виде облаков, затем уплотняются, их форма становится видимой, приобретая облик человека, волка, льва, змеи. Когда джинны принимают человеческий облик, они порой бывают гигантского размера, и если они добрые, то, как правило, прекрасны, а если злые, – отвратительно безобразны. Одни из джиннов – правоверные, другие – еретики или атеисты.

Вечные странники, джинны путешествовали под землёй и по воздуху, достигали небес и подслушивали беседы ангелов. Поэтому они могут помогать предсказателям и колдунам. Люди часто захватывали джиннов в плен при помощи талисманов и заклинаний, требуя сведения о кладах и исполнения желаний. Но загадывать желание надо грамотно, чётко. Если в предложении есть союз «и», это будет считаться двумя желаниями. Джинны очень коварны, они любят развлекаться, обманывая людей. Злой

джинн с радостью наделит вас бессмертием, но заодно тут же шутки ради сделает глухим, слепым, парализованным.

Любимое местопребывание джиннов – развалины зданий, водяные цистерны, реки, источники, перекрестки дорог и рынки. Мир джиннов невидим для людей.

Египтяне говорят, что столбовидные смерчи из взвихренного песка возникают в пустыне от полета злого джинни (джинни – форма единственного числа). И ещё говорят, что падающие звёзды – это стрелы, которые Аллах мечет в злых джиннов.

В одном из вариантов сказки об Аладдине джинн называет яйцо мифической птицы Рух своей госпожой. В реальности существа эти могли сосуществовать по времени. Однако такое утверждение очень интересно и в плане мифологии, хотя вряд ли есть родственная связь между птицей Рух и джиннами.

Отношения между джиннами и людьми в сказках и легендах различны и могут меняться в зависимости от обстановки.

Отец джиннов и их глава зовётся Иблисом.

Лит-ра: Гросс, П.А. Тайны незримого мира. – М., 2002.
Мухамади, А. Джинны: миф и реальность. – М., 2004.

ДИАФЕТ – единственная дочь ногайского хана, полюбившая русского воина. Хотела она убежать с ним, но проведал об этом хан и заточил её в пещере шихана Тра-тау.

Тра-тау – священная гора древнего бога башкир Тора. Не умерла красавица – хранит её священный шихан бога Тора. Вход в пещеру охранял раньше, говорят, огромный удав, проглатывая любого, кто подойдёт близко. До сих пор ночью открывается вход в пещеру, виден свет, слышатся отзвуки голосов. Кто-то невидимый ходит по скло-

ну шихана. Это Диафет, которая всё ещё ждёт своего любимого, тайно убитого ханом. Только ночью оживает зачарованный древней силой шихан. Приходит день, – закрывается вход в пещеру и всё исчезает.

ДИВАНА (ударение на последнем слоге) – термин, по-видимому, возник тогда, когда дэвы ещё не считались злыми духами. Сведения средневековых китайских источников позволяют предположить, что вплоть до раннего средневековья так называли шаманов.

В мифологии башкир дивана – юродивый, считающийся святым (суфием). От доисламской мифологии дивана воспринял функции чудесного помощника героя (в архаичных вариантах мифов эта роль принадлежала, очевидно, духу-покровителю).

Прорицатель и кудесник дивана способствует рождению детей (например, богатыря Алпамыша), скрепляет браки, устраняет трудности, стоящие на пути героя. Обычно он безымянен, но иногда дивана называются известные святые (как реальные исторические лица, так и мифические).

ДРЕВО МИРА – по данным народных поверий, это чудесное огромное дерево с семью ветвями, соединяющее земной мир с небом, которое поддерживает его вершина, и с подземным миром, куда оно уходит корнями. Из подножия дерева бьёт источник жизни, плоды, смола и соки дерева дают жизнь и питают всё сущее на Земле. На верхней ветви дерева находится дом Солнца, а чуть ниже – дом Луны. От движения ветвей дерева поднимается ветер. Дерево охраняется огромной птицей – орлом (у башкир это Самрау – царь птиц). Найти дорогу к нему способен лишь шаман.

В шаманской традиции Сибири и Алтая Древо мира – мистический и многомерный объект, объединяющий все уровни реальности и все измерения. Оно предстаёт не как единичный ствол, пронзающий грубо, подобно палке, все миры, а как символ упорядоченной жизни, проецирующий себя во всех предназначенных для принятия его духовности объектах – священных деревьях, дыме жертвенного огня в центре юрты или храма и т.д., а также на всех уровнях бытия и во всех измерениях. В каждом мире, измерении вы встречаете Древо мира как высокое дерево, столб, коновязь и т.д., но дерево ограниченных размеров, а не с вершиной, уходящей в небеса. Всё же, поднимаясь по нему, вы исчезаете из этого мира и оказываетесь в другом. Однако нужно иметь в виду, что многомерный объект невозможно однозначно отобразить в нашем трёхмерном мире.

Само Древо мира в известном смысле – модель культуры в целом, своего рода «древо цивилизации» среди природного хаоса. Древо мира отделяет мир космического от мира хаотического, вводя в первый из них меру, организацию и делая доступным для выражения. Например, три мира (мир богов, мир людей и подземный мир), три процесса (рост, умирание, посмертье), четыре стороны света, времени года и т.д.

Владыка Верхнего мира – творец Вселенной Ульгень. Его брат и антипод – Эрлик, – властелин мира мёртвых. Это ни в коем случае не христианский дьявол, а второе из двух полярных начал, необходимых для существования Вселенной.

На границе миров встречаются духи Неба и Земли, чтобы решать судьбы людей. Самый главный из них – Яик (Дьяик). Он охраняет людей он зла, и посредник между Небом и Землёй. Иногда его изображают в виде всадника, иногда – в виде зайца.

Словом «яик» в алтайском мифе называется потоп, а в реальности – священные горы. Как житель третьего, небесного «слоя», Яик включён в семейство Ульгеня. По одним сведениям, он сын Ульгеня, по другим – дочь по имени Май-энε, т.е. Умай.

Люди в старину для защиты и роста благосостояния в юрте у очага помещали изображение Яика в виде зайца, или просто шкурку зайца-самца. От Прибалтийских земель до Сибири бытовало представление о царе зайцев Диверкезе, помогающем людям, особенно женщинам. Предупреждал людей о грозящей беде. (Что-то вроде бога Меркурия, посланца богов и помощника людей, чьим символом был заяц.)

Когда-то считалось, что река Яик (ныне Урал), берущая начало в Уральских горах, на самом деле течёт прямо из Верхнего мира.

Только с помощью Яика шаман поднимался в Верхний мир. Для этого была обязательна и карта миров, которую имел каждый шаман.

Вертикальная структура Древа мира связана со сферой мифологического. Горизонтальная структура Древа образуется самим деревом и объектами по сторонам от него, где справа солнечный бог, слева – бог смерти, симметрично расположены изображения фигур (боги, святые, шаманы, люди, а также копытные).

Объект ритуала или его образ – жертвенное – всегда в центре, участники ритуала – справа и слева.

Существовало много традиций шаманизма, иногда различавшихся даже у одного народа, но все они в общих чертах очень похожи.

ДЬЮ-ПЯРИ (Дейеу-пери) – царь ветров, всесокрушающий вихрь. Злобное мифическое существо, злой дух,

чародей, враг человеческого рода вообще и враг пророка Мухаммеда. Очень могуч.

Дью-пяри необычайной величины, странный и безобразный видом, как зверь телом, рыжая косматая шерсть местами сваляна. На превеликой голове его хлопают длинные уши, между ними белые, едва приметные глаза. Неуязвим и непобедим. Его можно разве что оглушить на время мощным ударом. Однако есть у него тайное уязвимое место – под пяткой правой ноги. Это единственное место, ударив в которое ножом или мечом, можно убить Дью-пярия. На бой с батыром он выходит в образе человека.

Дью-пяри имеют семью. Они оборотни. Могут обернуться птицей (беркутом, например) или хищным животным. Живут дью-пяри на конце земли за семью морями глубокими и песками сыпучими, за семью горами высокими и лесами дремучими, за семью пропастями подземными. Вот как описывается появление Дью-пяри в сказке:

«Повалил из расщелины горы густой, подобный облаку, туман, расстилаясь по земле и восходя наверх. Мгновенно потом как бы некое горючее вещество вспыхнуло и превратилось в огненное, из которого выезжает к ним на превеликом африканском тигре Дью-пяри в виде человека, покрытого стальной кольчугой и держащего в руках ужасной величины чугунную палицу».

Если батыр сумеет убить Дью-пяри, поразив его в пятку, то тело чудовища необходимо немедленно сжечь в костре, а пепел развеять по ветру.

Вот как описывается смерть Дью-пяри:

«Закричал Пяри ужасным голосом, испуская злобный дух из тела вон. Потекла ручьём из раны чёрная кровь, закипела как смола в котле кипит. Он кричал как львы в тёмных лесах, засвистел, как змей в крутых горах, застонал как рыба-кит в синих морях, завывал, как буйный ве-

тер в пустынных дебрях и погиб». Однако братья убитого поклялись отомстить за его смерть.

ДЕМОН – бессмертный – относится к роду дэвов. По некоторым поверьям у него сто голов (гекатонхейр). У демона в гигантской конюшне шесть косяков лошадей. Если выпустить всех, то последней выйдет кобыла в шесть обхватов. Внутри этой кобылы хранится чугунный сундук, а в нём – голубь. В этом голубе душа дэва. Стоит голубю взлететь вверх, как дэв ослабеет, упадёт на землю и его легко будет убить. В каждой голове дэва спрятано много сокровищ.

Демонов различают по месту их обитания и делят на шесть типов. Вот как это делает Франческо-Мария Гуаццо в своём трактате 1608 года.

Первые – огненные демоны, которые живут в верхних слоях атмосферы и не имеют никаких дел на Земле.

Вторые – воздушные, так как они живут в нижних слоях атмосферы, могут спускаться даже в ад и являться людям, образуя физическое тело из воздуха. Эти демоны вызывают бури и штормы, чтобы навредить людям.

Третьи – земные. Одни живут в лесах, другие в полях, в пещерах и вообще тайных местах. Некоторым нравится жить среди людей.

Четвёртые – водные демоны. Они беспокойны, буйны и лживы. Живут в реках, озёрах и морях, устраивают бури, топят корабли. Эти демоны вообще предпочитают сырые места, например, болота, людям являются чаще всего в образе женщин. Есть водные демоны, которые могут жить и в сухой среде. Они являются обычно мужчинам.

Пятые – подземные демоны, обитающие в горных пещерах и расселинах. Они вызывают землетрясения, разрушают фундаменты домов, вызывают подземный огонь,

поскольку терпеть не могут людей и всячески досаждают, особенно тем, кто работает под землёй, в шахтах.

Шестые – гелиофобы, или боящиеся солнца. Они не принимают свою физическую форму до наступления темноты, боятся голоса человека. Если встретят его ночью, могут убить простым дуновением или прикосновением. Они хитры и беспокойны. Душа у них тёмная, непостижимая для человека. С ведьмами они не знаются, и заклинанием их нельзя приворожить.

В сказках, легендах и сказаниях не всегда определяют по видам и названиям демонов, дэвов и джиннов и путают одних с другими.

ДЭВЫ – представления о дэвах сохранились практически у всех тюркских и кавказских народов – татар и башкир, народов Средней Азии. У всех они внешне выглядят по-разному, но считаются злыми духами и, как правило, врагами людей.

Однако в древности их почитали как благодетельных богов. До зороастризма дивы-дэвы выступали покровителями людей. В Средней Азии «образ дэва – это прежде всего образ строителя». В Индии и теперь дэв почитается как божество.

Видимо, отголоском древних представлений в народном дастане (эпосе) казанских татар «Дутан-батыр» дэв перед богатырём и его помощниками предстаёт в виде безобидного белобородого старца. В течение всего рассказа он таковым и остаётся. Он едет с богатырём, возвращается вместе с ним, выполняет его поручения, служит ему. Не совсем обычный для фольклора добрый дэв.

Дэвы – существа чисто материального мира, враги мира духовного и светлых сил. Рядовые дэвы могут иметь довольно скромные размеры, например. Дэвы представлялись обладающими огромной силой великанами, иногда с

несколькими головами, мужского и женского пола. Нечто похожее на Троллей скандинавских стран.

По представлению башкир, дэвы имеют своё подземное царство. Народ дэвов многочислен, образы слабо индивидуализированы. Дэвы могут принимать различные обличья, это оборотни. Они могут жить внутри гор, на дне озёр, в недрах земли. Там они стерегут сокровища земли – драгоценные металлы и камни. Дэвы славятся ювелирным искусством. Их дворцы и крепости могут быть очень хитроумно устроены и замечательно украшены. Дэвы – прекрасные строители. Одновременно они злобны, ненавидят людей, убивают их, держат в темницах или делают рабами. В то же время поверья отмечают перекрёстные браки между людьми и дэвами. Иногда дэвы вступают в дружбу с людьми, помогают им.

При определённых условиях какая-то разновидность дэвов приобретает особые свойства, поедая людей. Дело в том, что у дэвов-людоедов вырастает дополнительная голова, в которой заключена душа побеждённого героя. Дэв вбирает в себя не только жизнь, но и ум, память побеждённого. С увеличением числа голов возрастает сила и, соответственно, положение в царстве дэвов.

1. Трёхголовый дэв. Душа его заключена в хвосте. Стоит отрубить мечом хвост, и дэв сразу почувствует усталость, обессилеет. Зато ударить мечом по телу дэва всё равно, что ударить по камню.

Живёт трёхголовый дэв в доме из сплошной меди. Дом высокий, уходит прямо в небо.

2. Шестиголовый дэв живёт в доме из сплошного серебра. Крыша этого дома теряется высоко в небе. И у этого дэва душа скрыта в хвосте. Идёт дэв, сотрясая землю, пуская молнии, поднимает вихрь и пыльную бурю.

3. Двенадцатиголовый дэв живёт в золотом доме, также бесконечно высоком, уходящем своей крышей в поднебесье. Дом этот окружён туловищем огромного змея, который спит, забрав хвост в свою пасть. У ворот барсы, леопарды, пантеры, готовые проглотить кого угодно, и стража с секирами. К крыльцу ведёт дорожка. Того, кто, не испугавшись ничего спокойно пройдёт по этой дорожке, они не смогут тронуть.

Умирая, дэвы превращаются в камень, подобно троллям запада и древним великанам. Похоже, подобная смерть присуща всем живым существам, обитавшим на земле до появления человечества или в первые века его существования.

Лит-ра: Руденко, С.И. Башкиры: опыт этнологической монографии. – Л., 1925.

Эпическая поэма «Куз-Курпяч и Маян-сылу»

Харисов, А.И. Литературное наследие башкирского народа (XVIII–XIX вв.). – Уфа, 1973.


Ӱн

Е

ЕН – бес, нечистый дух, вредящий людям. С принятием ислама ассоциируется с шайтаном или джинном, однако на самом деле совершенно особое существо Так же отличается он и от злого духа, который называется у башкир «бире».

Ен – в коми мифологии бог-демиург. Родствен удмуртскому богу неба Инмару. Ен противостоит своему брату Омолю (или Кулю) как творец хорошей и праведной части мира создателю всего плохого и злого. Ен и Омоль вылупились из двух яиц, снесённых уткой в первичном океане.

По иным вариантам мифа Ен и Омоль плавали по мировому океану в образах лебедя и гагары (иногда летали как два голубя, сидели в первозданном болоте в виде двух лягушек).

Ен творит небо, звёзды, землю, леса, реки, и т.д. Омоль творит второе небо, Ен – третье и так до семи небес. Ен создаёт людей. Омоль выпускает из глубин земли на небо нечистую силу. Тогда Ен громом низвергает Омоля и злых духов на землю. По просьбе Омоля Ен разделил земные богатства между людьми и злыми духами – лешим, водяным, горным хозяином и т.д. Довершив творение, Ен от дел удаляется на небо, где владеет неисчислимым богатством и живёт в избе, которую иногда показывает людям – это северное сияние.

Поскольку Ен был богом соседнего племени другого народа, в мифологию башкир он вошел как враждебный дух, а значит дух зла.

Лит-ра: Мифы народов мира : энциклопедия. – М., 1980.

ЕР ЭЯСЫ – духи, покровители земли. У казанских татар «мать поля» – «басу анасы» (аряш анасы). У татар-мишарей – «жир иясе» и т.д. Подобные персонажи имеются во всех мифологиях мира. Обычно их представляют в человеческом или человекоподобном облике. Рост от семи до пятидесяти сантиметров. Эти карлики живут в плодородном слое земли, родящем растения. Они помогают трудолюбивым людям стать зажиточными хозяевами и наказывают ленивых. Как правило эти духи очень обидчивы и мстят человеку за неуважение.

В греческой мифологии их наименование – пигмеи (что переводится как «кулачок», их размеры от муравья до мартышки. Они обладают неприглядной внешностью – большеголовые, одноглазые и крючкопалые, кроме того, волосатые и чёрные человечки. Пигмеи воинственны, смелы и злопамятны. Каждый год они ведут жестокую, не прекращающуюся уже тысячелетия войну с журавлями (в период высиживания ими потомства) верхом на куропатках, баранах и козлах с целью похитить или разбить их яйца только потому, что в незапамятные времена девушка-пигмей убежала из племени и превратилась в журавля.


Животные

Ж

ЖИВОТНЫЕ – с почитанием животных – медведя (праздник «Айыутуй»), волка (в преданиях – «первопредок» башкир), коня («ат эйэһе» – дух – хозяин коня) переплелись следы тотемистического, промыслового и животного культов. В религиозно мифологической системе башкир кони выступают как небесные, космические животные (в эпосе «Урал-батыр» конь богини Хумай – Акбузат, Айхылу – Харысай (иногда его называют ещё Сарат), выросшие среди звёзд), а в погребальных обрядах – как жертвенные.

«…Мы видели, как (одна) группа поклоняется змеям, (другая) группа поклоняется рыбе, (третья) группа поклоняется журавлям» – говорит Ахмад ибн-Фадлан. Следующее кровно-родственное подразделение башкир сообщило ему о двенадцати «господах» во главе с тринадцатым, «который в небе». Наконец, ещё один, уклоняющийся от «истины» правоверного мусульманина, башкир подробно информирует стыдливого посла о фаллическом культе, чьё изображение они носят на шее, молятся ему, и другого творца не знают.

Всё это собрание «богов» и тотемов неукоснительно требует даров и умилостивления, угрожая в случае неповиновения, напастями и бедами. И действительно возникают лесные пожары, наводнения весной, снего-

пады и гололедица, от которых гибнет промысловый зверь и скот. И сам промысловый зверь, тотемный предок, а также одухотворённые силы стихий требовали жертв, подчас кровавых.

В героическом эпосе «Урал-батыр» царь Катил приносит юношей в жертву Тенгри, а девушек – тотемной птице Ворону.

Тотемическое преображение и действование от имени животного-покровителя или лица божества, представляет как данный вид животных, так и общественную группу людей. Человек одевается животным: журавль запутался в силках охотника и, спасая жизнь, подарил ему свой скальп – парик (разумеется, волшебный!). С той поры все журавли плешивы.

Преобразившийся человек – уже не человек, а образ тотема. Цель – умилостивить или ввести в заблуждение, перехитрить или победить в открытой борьбе, иначе – любыми средствами расположить к себе, подчинить и держать в своей власти враждебную, но могучую и плодотворную стихию.

Момент переодевания, т.е. преображения – действия в новом образе, акт умилостивления и борьбы – хоровод, массовое и массированное воздействие на тотема, – завершается установлением отношений взаимного уважения и понимания.

Своенравный тотем принимает и угощение и подарки, но далёк от намерения оказывать людям милости. Истомлённые люди недовольны. Кульминация – борьба с могучим родоначальником. В круг выходит человек. Урал борется с быком, Хаубан одолевает коня, Икмек-

бай убивает бурого медведя. Тотем выражает покорность.

С культом птиц связаны весенние обрядовые празднества каргатуй и кукушкин чай. В их основе лежат представлениях о способностях душ умерших превращаться в животных и птиц. Птицы, как и деревья, входили в число родоплеменных атрибутов. Например, птица племени кыпсак – ястреб.

Лит-ра: Башкирские народные сказки / запись и пер. А.Г. Бессонова. – Уфа, 1951. – С.169.

Путешествие ибн-Фадлана на Волгу. – М. ; Л., 1939. – С.66.


Заркум

З

ЗАРКУМ – сын царя змей Кахкахи. Дух хитрости, лицемерия. Имя Заркум означает также ядовитое дерево, смертельную горечь. Имеет облик змея величиной более льва, длиной в сто шагов. Разговаривает как человек. Мечта Заркума – приобрести наружность прекрасного егета – человека. Для этого ему необходимо проглотить двенадцатирогового оленя, что ему не по силам.

Заркум, коварный оборотень, готов на любое предательство (даже предать своего отца), надеясь на свою изворотливость.

Чем-то Заркум напоминает скандинавского Локки: это яркий образ одного с Локи ряда духов зла, хитрости и коварства.

ЗВЕРИ – башкиры в древности верили, что звери имеют своего начальника или хозяина, которого они называли иясы (эйэпе). По большей части отдавали они власть льву. Образ льва, вероятно, пришел из глубокой древности, когда на территории нашей страны водились пещерные львы, исчезнувшие со сменой климата.

Считалось, что хозяин зверей, может превратиться даже в человека, поскольку сам является не настоящим зверем, как все прочие, но духом зверей, обладающим властью, как и пярии, только благой и доброй. Верили также, что хозяин зверей может жениться на обычных женщинах, иметь от них детей, и дети эти в случае не-

обходимости могут тоже превращаться в львов, т.е. являются оборотнями.

ЗВЁЗДНАЯ ЦАРИЦА – представления о Звёздной царице есть у многих тюркских и иных народов. В башкирских сказках на земле она может появиться в виде Белой змеи с чёрными глазами. У неё есть три брата, которые защищают её.

Живёт она в чудесном дворце, до которого добираться нужно через царство холода, потом жары.

Стоит дворец на большой поляне, серебром сверкает, крышей в небо упирается. Есть у Звёздной царицы сад, где растут фруктовые деревья, все, какие только имеются на белом свете.

Однажды её похитили дэвы – пярии – и в поднебесье подняли. Стала она с ними биться, да они сильнее оказались. Упала она на землю Белой змеёй. Хорошо, что стог сена внизу оказался, не разбилась.

Описание сада Звёздной царицы напоминает сад Гесперид, по мифу находящийся далеко на севере (но в саду всегда тепло).


Иргаил

И

ИБЛИС – в исламе существует три вида существ – ангелы, сделанные из света, джинны, сделанные из огня, и люди, сделанные из глины. Первыми были созданы ангелы, вторыми – джинны, населившие Землю. Возомнив себя равными Богу, они подняли против Него бунт. Армию ангелов возглавил Азазел. Ангелы разгромили джиннов, но в результате войны погибло не только большинство джиннов, но была уничтожена вся растительность на Земле, которая превратилась в изуродованную пустыню. Бог восстановил природу Земли и вместо джиннов создал из глины людей, приказав ангелам служить им. Но Азазел отказался. Он считал унизительным служить существам, сделанным из глины, грязи. Тогда Бог превратил его в джинна и назвал Иблисом. По некоторым данным «Азазел» значит что-то вроде «бараноподобный бог», а «Иблис» – «безнадёжный», «ненадёжный». Это наказание не изменило чувств Азазела, который возненавидел людей. Он и все, кто думал так же, были изгнаны с небес.

Оскорблённый Иблис был твёрдо намерен бороться против Бога и Его подопечных – людей.

По другой версии Иблис изначально был джинном. Аллах сделал его повелителем джиннов на Земле. Иблис возгордился и в течение тысячи лет сеял смуту среди джиннов. Аллах послал пламя истребить его, но Иблис спасся и после этого верно служил Аллаху.

Согласно третьему варианту, Азазил или ал-Харит, или Ал-Хаким родился в аду. Его отец – джинн Маридж,

его мать – джинния Марджа, созданная из ребра Мариджа. Азазил усердно молился Аллаху, и Аллах принял его в рай и сделал старшим над всеми ангелами. За отказ поклониться созданному Аллахом человеку Иблис был изгнан из рая.

Иблис живёт на Земле в нечистых местах – в руинах, на кладбищах. Его еда – то, что приносят в жертву, питьё – вино, развлечения – музыка, танцы. Он и его сподвижники – демоны и черти или шайтаны – непременные участники всех дискотек и выпивок, где они развлекаются тем, что ссорят людей между собой, толкают их на злые и глупые поступки, пьянствуют и безобразничают.

В конце времён Иблис будет низвергнут в ад.

ЙЕР-ХУ (земля-вода) – особым почитанием у башкир пользовалась Земля-Вода. Образ чрезвычайно древний. Ещё тюркские рунические памятники упоминают «божество» Йер-Суу (Земля-Вода). Но нет никаких сведений о его возможном облике. Предполагается, что тюркские народы обожествляли совокупный образ своей Земли-родины.

В героическом эпосе алтайцев Йер-Суу вполне можно отнести к хтоническим женским образам богини-матери. Вот формулы-наименования, описывающие Йер-Суу: «На чёрном, как земля, козле с жёлтыми пятнами ездящая Хозяйка Земли-Воды», «На мохнатом чёрном козле ездящая, пупом земли являющаяся Мать-земля» и т.д. Чёрный козёл здесь является символом плодородия и плодоносящей могучей силы. При этом в эпосе говорится, что «женского или мужского пола она, трудно определить, оказывается». Местом обитания этого существа называют, как правило, высокие снежные вершины, с которых стекают в долины чистые потоки воды, или

скалы красного цвета, венчающие гору. Красный цвет как символ возрождения через смерть, вечный круговорот жизни. В эпосе Йер-Суу выступает как созидательница души, покровительница деторождения. Она даёт богатырю пуговицу из раковины каури (знак творения ею души девочки) или меч и стрелы (знак творения души мальчика, будущего богатыря).

Вероятно, архаичное сознание не раз решало проблему, к какому полу отнести тот или иной образ, искаженный напластованиями или поблекший за свою долгую жизнь. А возможно, вопрос не решался однозначно потому, что у природы нет мужского или женского лица, и одновременно это было связано с большей подвижностью тюркских племён и интенсивностью межэтнических контактов.

ЙОРТ ИЯСЕ – в мифологии башкир низшие духи.

Ой эйяhе – одно из названий домового. Дух-покровитель хозяйства, (буквально «хозяин двора»), имеющий функции домового и дворового. Башкиры представляли его в человеческом облике. Живёт он на печке. По поверьям, если не сердить его, он не делает людям зла, но любит пугать человека, кидает в него с печки камешки.

По башкирским поверьям, домовой по ночам ездит в конюшнях на лошадях, заплетает им гривы, после ухода хозяев дома, парится в бане. Поэтому, чтобы не встретиться с ним, посещать баню поздним вечером избегали.

ИРГАИЛ – подземный длиннобородый старик-карлик, мифологическое существо, отличающееся необычайно малым ростом. Как и великаны, в мифах иргаилы, как правило, представляют целый народ (в произведениях же фольклора, наоборот, чаще действуют великаны и карли-

ки – одиночки). В разных мифологиях карлики изображаются живущими в пещерах, в лесу, в воде и т.д., то есть им свойственны функции «хозяев». В башкирских преданиях один из карликов – старик-иргаил ростом в одну пядь с бородой в тысячу пядей завалил подземный источник камнем, чтобы текучая вода не поднялась на поверхность земли. Этот иргаил изрыгает огонь, живёт на дне глубочайшего колодца. Если кинжалом рубить его бороду волос за волосом, то от каждого удара будет сверкать молния. Вся сила иргаила в его бороде. Потеряв её, он лишается не только сил, но и рассудка. (Вспомним пушкинского Черномора в поэме «Руслан и Людмила».)

Карлики могут представляться каннибалами, похитителями женщин (таков старик сам с вершок, а борода – тысяча вершков, который живёт в пещере под горой на берегу моря, в сказке «Исмай», но иногда герою удаётся договориться в иргаилом. Например, в сказке «Киизбай и царские дочери». Обращаясь уважительно к старику-иргаилу и старухам-колдуньям, герой достигает своей цели.

Интересен образ иргаила в одной из башкирских сказок. Это старик сам с вершок с бородой в тысячу вершков, у которого душа – змеёныш. Она укрыта в сундуке, по счёту в восьмидесятом. Старуха-циклоп носит на шее ключ от круглого чугунного дома без окон и дверей. Стоит прикоснуться ключом к стене, как отворится невидимая ранее дверь. В доме нет ничего, кроме двух больших сундуков. В одном сундуке по принципу «матрёшки», находятся ещё тридцать девять. То есть всего сорок сундуков один в другом. В самом последнем – золотой ключик. Он открывает второй сундук. И снова сундуки один в другом, но в последнем, восьмидесятом, маленьком – крошечный змеёныш, который и есть душа старика сам с вершок.

Эти поверья, существующие в некоторых местах и по сей день, свидетельствуют, что образы карликов более живучи, чем образы великанов. Карлики легче представляются сосуществующими с людьми, с современностью. В древних представлениях о мире карлики, как и великаны, занимают промежуточное положение между временем мифов и историческими эпохами. Но если великаны отступают в прошлое, то карлики остаются с нами.

В некоторых европейских странах считается, что карлики достигают половой зрелости в три года, а седая борода появляется у них в семь лет. Карлики похищают женщин с целью склонить к браку и получить потомство.

ЙЫЛАН (змея) – по мнению башкир, существо опасное и вместе с тем необыкновенное. Когда башкир убивал змею, он всегда слезал с коня и палочкой заталкивал змеиную голову в землю. Делали это, чтобы змея не ожила. Считалось, что к убитой змее сползались её товарищи и накладывали на раны корешок неизвестной травы, чтобы она ожила. Башкиры верили, что только лошадиный пот смертелен для змей. Есть легенда, которая рассказывает, что великий змей с змеиной горы (Жилань-тау, на Урале) был убит саблей, напитанной лошадиным потом.

В древнейших языческих религиозных представлениях Змей имеет двойную природу. С одной стороны, он предстаёт как особо почитаемый символ плодородия и рождающей силы. Он в равной степени связывается с мужской силой и с женской производящей силой, со стихией воды, дождя, с огнем домашнего очага и небесным огнём. В наиболее архаичных представлениях души предков могут воплощаться в виде некоторых животных, но особенно змей.

Змея – символ Земли и её обновления. Змея сбрасывает кожу и «омолаживается», поэтому она – своеобразный аналог смены сезонов, «омолаживания Земли».

В более позднее время произошло расщепление образа Змеи на воплощение воды и огня и их противоборство.

С другой стороны, Змея предстаёт как олицетворение зла, в том числе мирового зла. Вероятно, в силу опасности реальной змеи для человека и устойчивого страха перед ней. В связи с этим рождается широко представленный в башкирской и в мировой культуре змееборческий мотив, в основе которого – сражение героя со Змеем (драконом). В этом ряду египетский миф о победе бога солнца Ра над Змеем Апопом, каждую ночь выпивавшим воду подземного Нила; сражение шумерского, а затем аккадского Гильгамеша, с олицетворением зла и ужаса Хувавой и многие другие. Урал-батыр целых десять лет сражался с огромным войском царя змей и войском царя дэвов и победил их. Тела поверженных, как рассказывают мифы, окаменели и вошли в систему Уральских гор.

Необходимо отметить, что Змей Апопа, равно как и змеиное воинство Азраки, были подлинными змеями, тогда как Хувава (или Хумбаба) имел лапы льва, тело, покрытое (змеиной?) чешуёй, ноги, защищённые панцирными пластинами, на голове сияющие рога и змеиный хвост, который кончался булавой. Это был жуткий монстр (возможно, дракон?) с лицом, напоминающим человеческое. В Башне богов он говорил как человек. Однако мыслился он как хозяин лесов и даже мог принимать вид дерева.

Языческий образ Змея полностью переосмысливается в иудаизме, христианстве и исламе, приобретая однозначно отрицательный смысл. Согласно новой трактовке, он становится воплощением злого намерения, дурного ин-

стинкта, рождающегося в человеке. Теперь это воплощение Сатаны для христиан, Иблиса – для мусульман.

По башкирским поверьям, змея, прожившая сто лет, становится аждахой. Число голов таких змей (как и в случае с дэвами) зависит от количества проглоченных джигитов, которые затем находятся в заключении в этих головах. Причём, голова вырастает сразу же, как джигит проглочен, и его можно освободить, отрубив эту голову змею. При этом не имеет значения, как давно проглочен джигит – период заключения не входит в годы его жизни.

Проглотив батыра, змей получает и все его знания. Однако есть условие, от которого зависит, вырастет голова у змея или нет. Змей должен быть абсолютно ничем не обязанным человеку, которого проглатывает. Если хоть чем-нибудь обязан, то ещё одна голова не вырастет. А от количества голов зависит положение аждахи в змеином царстве. Например:

1. Девятиголовый змей является хранителем царских покоев. В своей голове он хранит связку ключей от комнат дворца Ках-кахи, а в сердце – золотой ключ от дворца секретов, где спрятан посох царя змей.

2. Змей с одиннадцатью головами является хранителем тайн в царстве.

3. Двенадцатиголовый змей получает должность визиря царя змей. Он пользуется самым большим почётом. Число двенадцать указывает на временной цикл мусаля в двенадцать лет. Завершившие временной цикл, становятся приближёнными царя змей.

В кубаире «О смысле жизни» упоминается змея по имени Карыш, встречающая души умерших на границе загробного мира и, вероятно, определяющая их судьбу в посмертьи. Вот как описывается вид змеи, и её обязанности в этом кубаире:

Если захватите сиротское имущество,
Так не думайте, что так пройдёт, и ничего вам не будет.
Змея по имени Карыш будет стоять у могилы.
Если спросите длину – говорят – от неба до земли.
Если спросите толщину – говорят, как гора.
Если спросите зубы: говорят, пятьдесят аршин.
Если спросите пасть – говорят – шестьдесят аршин.
Откроет пасть широко (как амбар) и будет рёвом реветь.
Безгрешного человека не тронет – обласкает,
Грешного человека будет жестоко бить.

Лит-ра: Язычество / сост. А.А. Грицанов, А.В. Филиппович. – Минск, 2006.


Кузгун

К

КАБАН-ТАШ – каменный стог. Есть на берегу реки Белой, где-то за Таравалом, каменный стог. Жил здесь злой и жадный богач Кара-бай. Грабил он бедняков, все пастбища себе забрал, а сено сметал в один стог. Стоял этот стог, стоял, мыши прогрызли себе в нем ходы а богач никому сена не давал, и продавал его по маленькому клочку по неслыханной цене. Проклял богача народ, и от этого проклятия стал огромный стог каменным. Было это давным-давно, а стог всё стоит, смётанный по всем правилам, и мышиные ходы в нём не засыпало. Стали они пещерой галерейного типа.

Ждёт стог своего настоящего хозяина и, кто знает, может, на какое-то время спадёт с него проклятие, чтобы выручить одинокого путника, дать ему ночлег, накормить его усталого коня?

КАМЫР-БАТЫР – богатырь из теста. Очень силён, чудесно поёт, так что от его пения все впадают в забытьё.

Жили бездетные муж с женой. Однажды женщина вылепила из теста фигурку ребёнка и положила в сундук. Вдруг слышит плач. Открыла она сундук и увидела, что фигурка ребёнка из теста стала живым мальчиком.

КАРА КИТАПСЫ (чернокнижник) – колдун, который использует для злых дел «чёрные» книги, написанные в аду чертями. Завладев этими книгами, чернокнижник становится хозяином злых духов. Если чернокнижник умирает, его

книги переходят к преемнику, и тот в свою очередь заставляет шайтанов ему служить.

Магия и вызывание духов – дело серьёзное и очень опасное. Не имея чёрной книги, колдун не возьмётся за него. Если он допустит ошибку, то может оказаться рабом духа, которого хотел подчинить. Самая старая из чёрных книг – «Ключ Соломона». По легенде, книга была написана дьяволами и подарена в X в. до н. э. Соломону, который хранил её под своим троном. Ещё одна книга – «Меньший ключ Соломона» – также хранилась под этим троном. Все они были обнаружены после смерти владельца с помощью демонов, которые, зная, какой вред приносят подобные книги, помогли их отыскать. См. *СИХЫРСЫ.*

КАРАКУС-АЛЫП (Каракус – «Чёрная птица») – иносказательное название беркута, орла. Огромная птица. В благодарность за спасение своих птенцов от дракона – аждахи – покровительствует герою, помогает ему достичь цели. Каракус сажает его на спину и переносит в отдалённые земли. Первоначально у древних тюркских народов образ Каракуса был связан с шаманским культом – один из духов – помощников шамана. Считалось, что при камлании Каракус сопутствовал шаману, совершавшему соображаемое путешествие в мир духов, выполняя роль слуги.

КАРГАТУЙ (каргабуткахы – грачиная каша) – башкирский праздник весенне-летнего цикла. По традиции его устраивали с наступлением весны. Обычно за день до сабантуя. В нём участвовали главным образом женщины и подростки, но присутствовать могли и мужчины. Праздник начинался с молений на кладбище, иногда сопровождался жертвоприношениями (корбан салыу). В ходе праздника молодые женщины, девушки устраивали им-

провизированные представления с песнями, танцами, играми. Распорядительницу праздника называли алсабыр или юлбарсы. После общей трапезы участниц остатки ритуальной каши оставляли на пнях деревьев, камнях с благопожеланиями птицам.

У восточных и горных башкир каргатуй почти всегда устраивали на ближайшей горной вершине.

Во время празднества деревья наряжали цветными шалями, бусами и другими украшениями, выставляли молочные продукты. Мальчики имитировали карканье птиц.

В западных районах обряд был исключительно подростковым.

Истоки праздника лежат в архаических пластах верований: культе птиц, ранней форме культа тотемических предков. Возможна двойная интерпретация праздника: «воронья свадьба» и «воронья каша», так как возникновение связано с культом вороны, и «грачиная свадьба», «грачиная каша», что обусловлено изменением характера обряда, ставшего своеобразной встречей весны, началом которой считался прилёт грачей. В некоторых областях страны говорили, что прилетел грач и зиму расклевал.

Лит-ра: Саитов, С.С. Начальные формы театра в башкирском народном творчестве // Фольклористика в Советской Башкирии. – Уфа, 1974.

КАФ-ТАУ – сказочная гора, окружающая плоскую землю. За ней, на самом краю света, находится обиталище дэвов и прочих чудовищ. Там живут все мифические персонажи, не только башкирских мифов, но и других народов Урала, Средней Азии и Ближнего Востока. Часто говорят, что Каф-тау следует искать на Северном Полюсе, иногда эти горы видят в Кавказе. Но вряд ли древние люди так думали. Горы Каф, по их представлениям, охваты-

вали всю землю вокруг, чего не скажешь о Кавказе. Тем более, что южные горы, протянувшиеся через Европу и Азию, никто не называл единым именем, и всегда различали их.

КАХ-КАХА[1] – змей аждаха и змеиный царь о двенадцати головах. Отец Заркума.

Имя от персидского слова «хохотун», «язвительный смех». Насмешливая кличка, данная ему царём дэвов Азракой. Был убит Урал-батыром во время его войны с дэвами. Из кусков тела Ках-кахи сложили гору.

КАХ-КАХА[2] – один из сыновей Идель-батыра. Он влюбился в дочь Шульгена и, чтобы получить её в жёны, стал служить Шульгену, который после гибели Азраки сам стал царём дэвов. Он даёт советы Шульгену и выполняет все его поручения. Но Шульген смеётся над ним и даёт ему то же прозвище, что в своё время носил погибший царь змей, и поселяет его на дне омута.

От службы Шульгену сын Иделя перерождается, как в своё время переродился сам Шульген. Новый Ках-каха стал видом зверь: медведем назвать – гребнем шерсть, волком назвать – крупней раз в шесть. Прыгает, скачет. Может проглотить человека, не оцарапав его, так велика теперь его пасть, а потом легко изрыгнёт.

У Ках-кахи, сына Иделя, есть сын – хан Касим, который имеет вполне человеческий вид, живёт среди людей и сам человек, хоть и плохой.

Нового Ках-каху победил Сура-батыр и хотел убить, но пощадил, слыша его стоны, и пожалел: «С детства, видно, ты в рабстве рос, без отца и матери. Что ж, отвечай. Где твой дом? Что в обличье таится твоём?»

С тех пор новый Ках-каха людей никогда не ел. Хотя он оставался первым батыром у Шульгена, рыскал по

всему свету, все его боялись. По приказу Хаубана-батыра, победившего его, он даже продолбил пещеру в скале (ныне Капова пещера) под конюшню Акбузату. После этого по желанию Хаубан-батыра Ках-каха стал летучей мышью с дряблой кожей, с тонкими и слабыми лапками. «Пусть будет бояться света – всегда от него скрываться», – сказал Хаубан-батыр.

КЛАДЫ – башкиры в старые времена верили, что если хочешь найти клад, надо посыпать золой то место, где предположительно он зарыт. Утром посмотришь – чей след на золе, значит, то животное и нужно принести в жертву духу, охраняющему клад. Из-за этого иногда от поиска отступались – боялись, что след окажется человеческим, да ещё и близкого тебе человека, а то и вовсе твоим. И тогда этого человека обязательно придётся принести в жертву духу, потому что дух, давший знак о желаемой жертве, ни за что не отступится от того, что будет считать уже своим, даже если люди откажутся от поисков клада, настигнет отмеченного человека и убьёт сам. И кто скажет, как это будет происходить?

КОРКУТ-АТА – в башкирской мифологии покровитель и предводитель народа, приведший отдельные роды башкир из древнего Алтая на Урал, йырау – импровизатор, создатель кубыза.

«Игра на кобзе, приписанная мусульманскому святому», является наследием среднеазиатского шаманства. Мыслится, что Коркут был первым шаманом, который научил своих последователей играть на кобзе и петь сарн (песни). Магические сеансы казахского баксы (шамана) сопровождаются всегда «игрою на кобызе, инструменте, принадлежавшем аулие Коркыту, и пением, которое называется сарн».

Семипалатинский этнограф И. Чекалинский пишет: «По преданиям казахов известно, что покровителем баксы и вместе с тем первым баксы был некий Коркыта, или Коркут, давший мотив для песен – заклинания баксы, почему, например, услышав этот мотив или ему подобный, баксы приходит в крайне нервное состояние и поёт свои заклинания».

Некоторые роды западных башкир своим родоначальником считают Коркута. В ритуальных песнопениях его имя олицетворяет дух, изгоняющий злых демонов. «Назову его мёртвым – он не мёртвый, назову его живым – он не живой, отец святой Коркут». Было поверие, что Коркута удалили из среды живых, и в то же время он не подвергался процессу смерти.

Коркут упоминается в башкирских легендах, шежере, сказках. У ряда тюркоязычных народов, особенно огузской группы, создан эпос о Коркуте – «Коркут-ата», «Китабе деде Коркуд». Отдельные его элементы встречаются в башкирском эпосе «Алпамыша».

Лит-ра: Книга моего деда Коркута. – М. ; Л., 1962.

Чекалинский, И.А. Баксылык: следы древних верований казахов // Записки Семипалатинского отдела Общества изучения Казахстана. – Семипалатинск, 1929. – Т.1. – С.77.

КУЗГУН (ворон) – поедание им падали объясняет причину, по которой он считается культурным героем. Дело в том, что падаль понималась как уже не животная, но и не растительная пища, а значит, относящаяся к иному миру, поэтому и ворон воспринимался, как медиатор между жизнью и смертью.

Трупная птица чёрного цвета с зловещим криком – он демоничен, связан с царством мёртвых, смертью, с крова-

вой битвой. Над полем сражения всегда летают вороны. Особое развитие получает мотив выклёвывания глаз у жертвы. Он выступает вестником зла. Поскольку копается в земле в поисках пищи – связан с землёй; летает – связан с небом. Смерть, земля и небо – три сферы, поэтому ворон наделяется шаманским могуществом, выполняет посреднические функции между мирами – небом, землёй и загробным, подземным или заморским.

В северных мифологиях он медиатор между летом и зимой, сухим и влажным, солёной и несолёной влагой. Как посредник между водой и сушей, он герой некоторых мифов о потопе: создавая «сушу», достаёт горсть земли со дна моря. Добывает воду и делает реки, пресную воду иногда берёт у хозяев солёного моря.

Интересен образ ворона в мифологии эскимосов Аляски. Как и у других народов, с древнейших времён ворон здесь также персонаж мифов, сказок, обрядовых танцев, песен, шаманских заговоров. Ворон Кутх – Кукки – Куркыль, разрушающий и создающий мироздание, исполняет здесь одновременно роль обманщика, шута, простака, трикстера, предающего даже интересы членов своей многочисленной семьи, насмехающегося над ближними и оказывающегося иногда, в свою очередь, объектом насмешек, издевательств со стороны других человеческих и звериных персонажей.

КУМЫС – считался в древности божественным напитком, полученным впервые из молока небесных кобылиц. Употреблялся для магических нужд и в возлияниях богам. Называется иногда «синим вином».

Существовало два вида кумыса – «чёрный» и «белый», что не означало, будто первый действительно имел чёрный цвет. «Чёрным» назывался кумыс высшего качества,

употреблявшийся для всех религиозных и магических церемоний, и пили его только знатные люди.

Всё, что было связано с изготовлением и употреблением кумыса, в древности окружалось у всех скотоводческих племён, и у башкир в том числе, ореолом священного благоговения. Чёрный кумыс отличался от белого технологией изготовления. Большое количества обычного кумыса, собранное в течение нескольких дней, доливали свежим кобыльим молоком, сильно взбалтывали и давали отстояться в течение ночи. За ночь в сосуде с кумысом почти всё творожное вещество оседало на дно, а верхний прозрачный слой отстоявшейся жидкости осторожно сливали. По сравнению с исходным количеством кумыса получалось немного, зато крепость значительно была выше обычной крепости «белого» кумыса. Именно поэтому он получил название «чёрный», т.е. сильный, крепкий. Такое значение слова «чёрный» в тюркских языках встречается часто. Этот вид кумыса был известен всем тюркским и монгольским кочевникам.

«Белый» кумыс был более густым, но менее выдержанным. Его пил весь остальной народ и употреблял для своих магических нужд.

О кумысе и его роли в жизни кочевников ещё в V в. до н. э. писал Геродот, о нём писали китайские хронисты, путешественники всех эпох. Особенно ценился первый кумыс, полученный сразу после начала доения кобылиц. Он считался особенно густым, вкусным и качественным. Изготовление кумыса продолжалось непрерывно, пока не заканчивался сезон дойки кобылиц, который начинался в конце лета и начале осени. Доили кобыл 6 раз в день. По этому случаю проводился праздник Первого кумыса. Точной даты этого события не было, поскольку для всех мероприятий кочевого скотоводческого хозяйства характерен скользящий график.

Существует картина монгольского художника Балдунгийна Шарава, известного в мировой живописи как Марзан Шарав (Шутник Шарав), – «Праздник кумыса», или «Первая дойка кобылиц», – в которой дана панорама событий, связанных с подготовкой и проведением праздника в Монголии – единственное документальное свидетельство этого события в мире.

Во многих мифологиях существует идея божественного напитка, дарующего долголетие. В одних случаях его приготавливают из сока растений, в других – это нектар. В скандинавской мифологии такой напиток, дарующий мудрость, бессмертие богам, поэтический дар и духовное бессмертие людям, создается из крови Квасира – мудрого человечка. В иранской мифологии напиток Хаому приготовил Трита или Фрита (авест. букв. «третий»). Об этом Заратуштре рассказал сам, якобы, Хаома, вернее Дух, божество этого напитка.

Возможно, и в башкирской мифологии существовала идея о Духе, божестве кумыса.

КЭКУК (кукушка) – у башкир, как и у других народов, существовало поверье, что кукушка – вещая птица. Считалось недоброй приметой появление кукушки около человеческого жилья. «Если две кукушки перекликаются – жди беду». «Если на крыше дома закукует кукушка, хозяин умирает», – говорит народная мудрость. Чтобы отвести беду от этого дома, постройки, на которых сидела кукушка, обливали молоком. Существовали особые ритуальные танцы, заменяющие в охранительных действиях молоко. Это «Кэкук бейеуе» – «танец кукушки» и женский праздник «Кэкук Сэйе».

Лит-ра: Надршина, Ф.А. Память народа. – Уфа, 1986. – С.98–100.


Мяскай
© Сергей Эйтвид, 2008

М

МЕТАЛЛЫ – выступают в башкирских сказках как символы подземного царства, а также вечности, войны и богатства. Особенно важным является качество металла: золото, серебро, медь.

ЗОЛОТО является знаком солнца и отсюда – света. С ним связываются идеи постоянства, величия, власти и богатства, но иногда и предательства. В сказках Золотое царство – это, скорее, воплощение божественного, абсолютной власти.

СЕРЕБРО знаменует собой человеческий дух, целомудрие, знание, радость, старость, торговлю, и серебряную связь между смертным и вечным. Однако может воплощать и обман, мздоимство. Возможно, в сказках Серебряное царство символизирует обретение знания, радости и познание смертного и вечного.

МЕДЬ соотносится с достижением надежд и упадком. В древние времена существовали представления о меди как о металле, дающем непобедимость. Медь (бронза) была первым металлом, освоенным человеком и действительно обеспечивающим преимущество, служащим гарантом победы тем, кто им обладал. И если золото можно назвать металлом власти и царей, серебро – металлом знания и мудрецов, то медь – это металл войны и воинов.

Медь представлялась и как знак сакральности. Кроме того, это металл Венеры.

Головы идолов покрывали бронзовыми личинами, оружие было их атрибутом. Здесь же помещались бронзовые фигурки, подвески и посуда. Взяв в руки медные сабли и мечи, в неровных отблесках огня исполняли батыры свои военные пляски. Женщины носили браслеты из меди для защиты от злых духов и демонов болезней.

Практические преимущества, которые давал этот металл нашим предкам, долго сохранялись в массовом сознании как общепонятный символ.

Медное царство так и осталось непокорённым.

Особое отношение к меди дошло до наших дней. Медь настолько ассоциировалась в сознании многих народов с символом божественности, святости, что в 30-е годы, в период активного «расшаманивания» старики угорских и тюркских народов Сибири на всякий случай выбрасывали все медные вещи, вплоть до посуды, полагая, что сакральность меди общеизвестна.

МУСАЛЬ – лунный календарь кочевников-скотоводов, а с переходом к земледелию – солнечный и лунно-солнечный календарь из двенадцати годичных циклов. Каждый год мусаля имел зооморфное название: год мыши, год быка (коровы), год барса (тигра), год зайца, год лу (дракона, рыбы), год змеи, год лошади, год овцы, год обезьяны (маймун), год курицы, год собаки, год свиньи.

Двенадцать лет составляет один мусаль.

Первый год в мусале – год мыши. Оказывается, когда на Землю шел Год, первым его увидела мышь. Земля же стоит на быке, а бык – на огромной рыбе (или трёх рыбах). Бык и рыба поспорили, кто его увидит первым. А мышь, пока бык с рыбой спорили, быстренько залезла на рог быка и увидела первой идущий Год.

МЯСКАЙ – демоническое существо, оборотень, способный превращаться в кошку, собаку, волка, вихрь, огонь, проникать сквозь запертые двери, летать по воздуху, похищать скот, урожай. Наделяет его сверхъестественными способностями нечистая сила (шайтан, джинн).

Мяскай наделяется знахарскими, прорицатескими способностями. В народе существовала вера и в добрых мяскай, которые уничтожали действия злых мяскай. Существовали различия в образах, которые разделялись на:

1) старуху-кровопийцу, людоедку.

2) старушку – советчицу и дарительницу волшебных предметов.

3) прорицательницу.

В эпосе «Кузы-курпес и Маян-хылу» Кузы-Курпес находит Мяскай по совету Авлии. Она оказалась очень приветливой, умной и доброжелательной старушкой, на первый взгляд – типичная мусульманская эбей (старуха), так часто встречающаяся в сказках. На ней белое платье, в руках чётки, которые она перебирает, произнося таинственные слова. Эта мяскай признаёт достойными батырами только честных и мужественных людей.

Продолжительность жизни белой мяскай – 1000 лет. К моменту встречи с батыром ей 500 лет. Живёт она в горной долине. Проход в долину только по реке, которая втекает туда между двух отвесных утёсов и впадает в озеро. Это единственный путь в долину и течение там необычайно сильное.

По озеру плавают разнородные птицы. По берегу реки растут деревья столь правильно расположенные, что ясно – их посадили. Мяскай живёт в белой кибитке на берегу озера. Горы, окружающие тесным кольцом ук-

ромную долину, хранят много тайн. В том числе пещеру с зеркалом, показывающим будущее.

Зато в мифологии тобольских татар мяцкай – злой демон, дух умершего колдуна, покинувший кладбище и продолжающий жить среди людей. Считалось, что внешне он неотличим от живых, но иногда можно заметить, что у него вываливается изо рта длинный, свисающий до земли красный язык. Этот мяцкай летает по ночам в виде огненного шара или колеса. Своими повадками он напоминает башкирскую убыр.


Нэркэс

Н

НЭРКЭС – золотовласая девушка, дочь водяного царя Шульгена. Она золотой уткой плавает по озеру отца, купается в лунном сиянии.

Нэркэс говорит о себе: «Водяная дева – она из пламени и лучей создана. Солнце греть тебя будет; меня – как масло растопит жаром огня. Даже капля моя одна землю ядом иссушит до дна».

На четырнадцатые сутки каждого месяца, в полнолуние, в полночь Нэркэс выходит на берег озера, сидит на золотом троне и волосы расчёсывает. А вокруг неё летают, резвясь, сизые голуби – это девушки – спутницы Нэркэс. Временной промежуток в четырнадцать дней указывает на то, что её можно сопоставить с Луной. Она только ночью, в полнолуние, появляется на поверхности.

Своей лучезарной красотой может затмить Солнце.

Нэркэс не имеет возраста и сильнее многих богатырей, хоть и выглядит хрупкой красавицей. Она бессмертна, потому что никогда не жила на Земле и не ела земной пищи. Возможно, долголетие ей обеспечили свойства озера Шульген, а возможно, это указание на свойства пространства – времени потустороннего мира, в котором живёт девушка.


Өй иясе
© Сергей Эйтвил, 2008

О

ОЙ ИЯХЕ (домовой) – в мифологиях башкир, казанских и западносибирских татар (ой эйяhе) «хозяин дома, домовой», особая разновидность духов эе. Покровительствует семье. Его другое название «хозяин двора»: йорт иясе (тат.), йорт эйоhе (башк.). Часто отождествляется с абзар иясе. Представлялся в образе старика с длинными волосами, считали, что он живёт под полом дома, куда ему и ставили угощение. По ночам ой ияхе выходит оттуда, иногда работает: прядёт оставшуюся на прялке пряжу (это плохое предзнаменование), просеивает через решето муку (это добрый знак). Этими или другими способами оповещает семью о ближайшем будущем.

Предвещая несчастье, ой иясе всю ночь ходит по дому, тяжело вздыхает, стонет. При переселении в новый дом, ой иясе обычно приглашали с собой. Представления башкир и казанских татар об ой иясе близки воззрениям о домовом финноязычных народов Поволжья и, видимо, генетически связаны с мифологическими традициями местного финно-угорского населения.

В мифологии западно-сибирских татар ой иясе – злой дух в виде безобразной старухи. Ой иясе ночами невидимая бегает по дому, шуршит, плачет, всячески беспокоит людей. Считалось, что кто-нибудь заболеет или умрёт, если в доме заведётся ой иясе. Поэтому люди, уверенные,

что в их доме поселилась ой иясе, старались дом продать. Женский облик отражает раннюю стадию развития образа (сравните, приписываемые ой иясе женских занятий у башкир и казанских татар).

ОЛО СУРТАН – старшая щука в озере, владелица рыбьих стай. Она сказочно огромная, мудрая, хранит рыбу. Размером Оло Суртан с толстое бревно, и всё-таки очень редко показывается на глаза. А к тому, кто увидит её или нежданная беда придёт, или счастье привалит. Это зависит от характера человека. Не простая щука Оло Суртан, обладает силой волшебства, сразу может разгадать, кто к озеру пришел – с добром или злом.

Силой она обладает неимоверной. Увидит сеть в озере – дыр понаделает, рыбу уведёт. Зато простых рыбаков не трогает.

Если обычная щука доживает до двухсот лет, то Оло Суртан живёт ещё дольше. А сколько – никто не знает.

Оло Суртан из Аслыкуля даже пугают детей: «Не заходи далеко в воду, Оло Суртан утащит!».

Старшая щука подчиняется всем приказам водяного.


Пяри

П

ПЕЩЕРА – женское начало, символ материнского лона. Войти в пещеру – вернуться в лоно Матери Земли. И в то же время это вместилище богов, место встречи божества с человеком. Пещера – сосредоточие, центр мира, его сердце, место инициации.

В сказке «Киизбай и царские дочери» героя направляет к пещере за волшебным яблоком старуха-пяри:

– Встретится тебе по дороге пещера. Ты в неё зайдёшь, гнездо найдёшь. В гнезде две птицы сидят. У самца правый глаз огнём горит, у самки – левый. Ты первую птицу и возьми. Да не вздумай трогать вторую птицу, у которой левый глаз горит.

Мужское – женское, правое – левое, свет – тьма. Эти птицы заключают с себе олицетворение верховного принципа мироздания, разумный принцип вселенной, порождающей живую материю.

Герой совершает ошибку. Появляется старик – хранитель пещеры. Киикбай должен пройти ряд испытаний (добыть, кук-тулпара, затем волшебную иглу), которые он выдерживает.

Добыв волшебный сундук, герой достаёт из него облезлую утку.

Утка я ряде мифов выступает как творец Земли. Поднимая с дна первичного океана ил, она лепит из него постепенно всю земную твердь.

Герой помял утку, выпало из неё яйцо (символ Вселенной). Из яйца Киикбай достал иглу, а утку облезлую на волю выпустил.

Утка полетела в пещеру старика и заклевала двух огненных птиц насмерть, выклевав у них глаза.

Старик совершает обряд, чтобы дать герою целебное яблоко. Четыре бочки в пещере: золотая, серебряная, медная и деревянная. Он опускает яблоко в золотую бочку, затем в медную и в серебряную. Киикбай затем сам опускает яблоко в золотую бочку, старик по ней три раза щёлкнул – и выскочило то яблоко уже из деревянной бочки.

Золото рассматривалось как символ света, Солнца, серебро как Луна, человеческий дух, медь связывалась с богиней Любви, была защитой от злых духов и демонов болезней. Дерево олицетворяло не только Мировое древо, но и Древо Жизни, заключающее в себе жизненную силу, вечную жизнь и бессмертие. В ряде сказок, как отмечает В. Топоров, Древо жизни становится древом спасения.

Таким образом, пещера из сказки о Кииекбае демонстрирует собой слияние идей жизни, смерти и воскресения. Это сакральное место, и старик, хозяин пещеры, несомненно существо хтонического типа, возможно, хранитель порога, границы между миром живых и загробным миром, космосом и хаосом.

Лит-ра: Мифы народов мира : энциклопедия. – М., 1980. – Т.2.

Энциклопедия символов, знаков, эмблем. – М. ; СПб., 2007.

ПОЛОЗ – змей, живёт на вершине горы Ямантау. Когда-то на вершине горы стоял каменный столб, а рядом с ним находилось небольшое озеро. Полоз мог превращаться в грозовую тучу и в этом обличье летать над землёй.

Люди не поднимались на Ямантау с луками и стрелами – боялись гнева полоза-оборотня.

Если Ямантау окутывает туман, значит, наступает ненастье. Полоз готовится к полёту. Когда же туман поднимается ввысь – следует ожидать вёдро. Когда-то это было знаком, что Полоз вернулся к себе в озеро и отдыхает.

ПОЛУЧЕЛОВЕК – существо, вроде человека (из сказки «Гайнизар и Етимъяр»); очень странный; ходил по городу Огненного царя горящим до половины. Джигит потушил огонь, и горевший человек поблагодарил его. Получеловек даёт советы джигиту, как выполнить задание Огненного царя.

Сам получеловек может становиться невидимкой. У него есть три волшебные палочки: медная, серебряная и золотая. Стоит коснуться медной палочкой мертвеца, как он слегка зашевелится, коснуться вторично серебряной – улыбнётся, коснуться золотой палочкой – вскочит на ноги.

ПОЛЫНЬ – веники в башкирских домах в старину были обязательно полынными. Не любит нечистая сила полынь. Всех духов, всё чёрное и к тому же ещё и клопов выметает такой веник. Он очистит дом, и запах от него хороший – свежестью пахнет.

Если Солнце ходит с востока на запад, то нечистую силу надо выметать с запада на восток.

ПЧЁЛКА С ЗОЛОТЫМ БРЮШКОМ – царица пчёл. По преданию, в лесах, что растут по берегам Агидели, есть липа, в дупле которой живёт Пчёлка с золотым брюшком, обладающая даром исцелять от всех болезней. Она крупней обычной пчелы. Если больной чело-

век или увечный приблизится к Пчёлке, начнёт она кружиться вокруг него и жужжать необычайно громко. Проведёт она крылышками по голове слепого, и он прозреет, проползёт по ноге хромого – и он перестанет хромать, вонзит кончик жала в спину горбатого – исчезнет горб. Станет человек сильным и красивым. Это свидетельствует о бытовавших представлениях о божественной сущности Пчелы, её причастности к божественному началу, обладании исключительным знанием. Поверья связаны, очевидно, с подмеченной издавна высокой степенью «организованности» пчёл.

ПЯРИ – духи стихий, повелители воздуха и ветров. Относятся к разряду низших духов. По поверьям башкир, чаще всего представлялись в человеческом образе, как мужчин, так и женщин. Но считалось, что они могут принимать вид голубя, животных и пламени. Это свидетельствует о том, что некоторые пяри сродни западноевропейским саламандрам.

Выступая в человеческом облике, пяри одновременно могут иметь и некоторые зооморфные черты. Например, представляются девушками с птичьими ногами. В таком виде немецкий художник Бёрли изобразил на своей картине сирен, завлекающих мореходов своим чарующим голосом. Но пяри могут иметь и полностью человеческий облик.

Пяри (пэри, пари) – разновидность джиннов. Делятся на три рода:

1) демоны природных стихий;
2) демоны – обольстительницы, красивые и сладкоречивые женщины;
3) просто злые духи, демоны.

В одной башкирской сказке представлена пяри – повелительница земных птиц, которая живёт в дремучем лесу в маленькой избушке. Является людям в образе старухи. Когда спит, разбудить её можно только дотронувшись волшебным копьём. Есть у неё золотое кольцо. Свистнет старуха через него, слетятся птицы со всего света. Умоется старуха водой из волшебного кумгана – станет необыкновенной красавицей.

Пяри – повелительница ветров – также живёт в дремучем лесу в маленьком домике. Является людям в виде старухи. Почует, что человек подходит к домику, станет воздух в себя втягивать. Человека сразу словно кто-то в спину толкает, а спереди будто арканом тащит. Чтобы остаться целым и невредимым, надо идти к ней, выставив перед собой волшебное копьё. Как упрётся копьё в грудь повелительницы ветров, перестанет она воздух в себя втягивать и встретит гостя как положено. И у неё есть золотое кольцо. Выйдет она во двор, в три погибели согнувшись, свистнет в золотое кольцо и слетятся к ней выслушивать её волю ветры со всего света. Умоется она водой из волшебного кумгана – станет красавицей.

Пяри частично относятся к материальному и частично к нематериальному миру. Как и дэвы, они относятся к гибридным мифическим существам, образуя свой мир. Обитают они не только в дремучих лесах, но и на болоте, у воды, у кладбища. По верованиям башкир, они ведут такой же образ жизни, как и люди – живут в юртах из войлока или домах (встречаются топонимы типа «Бирелейорт»), весной переезжают на летние пастбища, осенью возвращаются на свои зимние стоянки. Вокруг их юрт всегда растёт прекрасная, сочная трава, которая всегда такой остается, хотя кругом ходят табуны лошадей и всякий скот.

Пяри женятся, рожают детей, возможны браки с людьми. Свадьбу они празднуют торжественно. Нередко приглашают башкирских музыкантов. Зимой во время свадьбы пяри всегда бывет буран.

Пяри могут быть не только очень красивы, но и очень грациозны. Их танцы – предел совершенства.

Среди скал, в расщелинах пяри привязывают ветры, чтобы они не дули все разом, и отпускают их по мере надобности или по очереди.

Если человек входил в соглашение с пяри, то они помогали ему жить богато, и работа у него спорилась, и всегда во всех делах у него была удача.

Пярии третьего рода – постоянно нападающие на людей злые духи, чародеи. Для этого могут превращаться в любое животное, птицу, змею, принимать облик человека, и становиться невидимыми.

Это мифическое существо исполинского роста, как мужского, так и женского пола. Могут жениться, иметь детей. Смертны. Человек вполне в силах убить пярия. Убитого чародея надо сжигать.

Пярии постоянно держат в плену мужчин и девушек.

См. также *ДЬЮ ПЯРИ.*


Сынсы
© Сергей Эйтвид, 2008

С

САМРИГУШ – огромная мифическая птица, которая в тюркоязычном эпосе ещё называется Самруг, Самыр, Синамарка, замурак, Зюмору, Зумрад, Какуш, Алып-Каракус и т.д. Сходна с Ногай (или Нагай, Нагой) в восточнославянском эпосе. Обычно выносит попавшего в беду героя из подземелья в благодарность за спасение её птенцов от аждахи. Взмахом крыла может вылечить любую рану.

СИРАТ – мост, ведущий в рай. Он тонкий, как волос, острый, как меч. Под мостом – ад. Праведники свободно идут по мосту, грешники падают в адское пламя.

СИХЫРСЫ (колдуны) – люди, которые знаются с нечистой силой, получают от неё способности к колдовству, а затем используют их во вред людям.

За эти способности они продают шайтану свою дущу, и шайтан превращает её в убыр ещё при жизни колдуна.

Узнать, в каком человеке вместо души живёт убыр, говорят поверья, можно по тому, что он ест иногда сырое мясо.

Колдуны делятся на:

1) кара-китапсы (чернокнижники) – которые живут в большой дружбе с шайтанами;

2) собственно сихырсы – гадатели, ворожеи, которые не имеют непосредственных сношений с духами; насылают на людей болезни;

3) багаусы (багымсы, баксы) – ворожеи и ворожейки.

Когда колдун спит, убыр выходит из него. Днём убыр принимает вид старика, вечером – летучей мыши, а по ночам в виде огня летает по земле, насылает на людей болезни, пьёт из них кровь.

Когда колдун умирает, убыр остаётся свободным и, выбираясь временами из могилы, принимает свойственный ему вид и по-прежнему мучает людей. Чтобы избавиться от убыра, вбивают кол в могилу колдуна, а если это не помогает, то непосредственно в грудь покойника.

СОКСОН, или Соксун – в башкирской мифологии существа, отчасти напоминающие исполинов, отчасти – карликов. Легенды о них ходят в Баймакском районе. Соксоны перемалывали руду и камни в своих ступах, добывали чистое золото. Там, где теперь найдётся ступа или пест соксона, непременно должно находиться и золото.

Соксоны выкапывали глубокие ямы, там и прятались.

СПУТНИКИ ГЕРОЯ – 1. Елгуар (Ветрогон) – гонится за ветром, а чтобы бежать помедленнее, привязывает к ногам жернова.

К разряду бегунов относятся Хынгараяк – одноногий бегун и Сартсугар – от роду бегунец, ходит на одной ноге, второй нет. Его имя происходит от соединения названия сарт – быстроногий зверёк с желтым мехом, похожий на лисицу и сугар – побьёт, победит.

2. Ертынлар – слушающий землю. У него уши до земли висят (вислоухий). Может услышать всё за тридевять земель в тридесятом царстве.

В некоторых сказках это Землеслух.

3. Водоход – с одного берега на другой перепрыгивает.

4. Кульуртлар – губы в две сажени. Может набрать в рот всю воду из любого моря. В некоторых сказках – Водоглот.

5. Тауды-Тауга-Сугар – переворачивает горы. Буквально – гору об гору ударяет. В некоторых сказках его называют Тау-батыр – Богатырь-гора, Горовик, что соответствует Горыне, Вертигоре, Горовику в русских сказках.

6. Бура-батыр – буквально Сруб-батыр, соответствует Урман-батыру или Бура-батыру. В русских сказках – Дубине, Вертидубу, Дубовику.

7. Уксы-батыр – Стрелок-батыр.

8. Куккякарар – смотрящий в небо.

9. Бузансы-батыр – сын серой кобылы Бузбия – очень силён.

О происхождении их, кроме последнего, в сказках ничего не говорится. В славянских преданиях подобные им мифологические персонажи являются племянниками мудреца-колдуна Кривида, составившего волшебное питьё, увеличивающее физические возможности человека. Кривид дал питьё своим племянникам, после чего они приобрели волшебные способности, соответствующие их характерам. Кривид – уродливый рыжеволосый карлик, живущий в подземной пропасти западных гор.

Карлик – явно существо хтоническое, принадлежащее Нижнему миру (живёт в подземной пропасти). Питьё и всё с ним связанное напоминает процесс посвящения, возможно, в чудо-богатыри. Ритуалы воинских посвящений проводились у всех народов.


Тулава

Т

ТАУ ИЯХЕ (горный хозяин) – непременный страж каждой горы или даже высокого холма. Строго следит за соблюдением правил поведения на своей территории. За неуважение к природе, традициям может жестоко отомстить. Причём накажет не только виноватого, но и весь его род. В зависимости от проступка, может в короткий срок вымереть вся семья, весь род. Считалось, что у Горного хозяина есть семья, сын – горный охотник. Существовали небольшие обряды почитания горного хозяина, проводившиеся перед отъездом в другую местность, после возвращения или приезда в гости. В дар приносили или ленточку, или кусочек ткани, что-нибудь из еды, чтобы выказать своё почтение духам.

Считалось, что горный хозяин стережёт внутри горы сокровища. Оборотень, превращается в аждаху, чтобы обернуться вокруг золота и не отдать людям. Может стать даже вихрем и унести золото.

ТАШБАШ – буквально «каменная голова». Название каменного человека, живущего в горах.

ТЕПЕГЁЗ (Депе-Гёз) – букв. – темеглазые. Одноглазые великаны-людоеды. Живут в горных пещерах, пасут овец в лесах.

За легендарной горой Каф, по поверьям, обитает восемнадцать племён, и одно из них – тепегёзы. Рассказывают, что охотник Пусат, преследуя зверя, оказался в той

стране и похитил младенца тепегёзов. Хотел воспитать как человека и потому взял ребенка с собою на родину. Но ничего хорошего из этого не получилось.

Центральная часть рассказа о тепегёзе – уничтожение Бисатом одноглазого великана-людоеда. Это широко распространённый почти во всех странах сюжет, и вряд ли сегодня можно с уверенностью сказать, где и когда он появился впервые. Существует более 200 вариантов данного сюжета, что указывает на большую древность сказки. Один из них – широко известный миф об Одиссее и Полифеме.

В нартовском эпосе «Уаиги» одноглазые великаны называются древними обитателями земли, существовавшими до появления героев эпоса – богатырей.

Волшебные талисманы, кольцо, которое дарит пери своему сыну, чтобы обеспечить неуязвимость, – это поздние объяснения. Бытовало в древности убеждение, что единственным уязвимым местом великана является его глаз. Отсюда убийство циклопа через ослепление.

Одним из вариантов сказки о тепегёзе было повествование о том, как пастух Конур-Коджа-Сары-чабан (букв. «смуглый старик, жёлтый чабан») первым погнал своих овец на летовку. Отара пришла к источнику, возле которого летали красавицы пери. Пастух поймал одну. Она ему так понравилась, что он посягнул на неё. Улетая, она сказала: «Пастух, как закончится год, приди, возьми у меня свой залог».

От тоски по пери лицо у пастуха пожелтело. Когда настало время, он поспешил к источнику и увидел странную кучу, которая выпускает из себя одну звезду за другой. Пастух испугался. Стоило ударить эту кучу, как она увеличивалась. Проезжали мимо хан с беками, увидели – лежит что-то чудовищное. Аруз-Колжа коснулся кучи шпо-

рами, она лопнула, изнутри вышел мальчик с одним глазом на голове. Бек взял мальчика себе. Он рос, погубил кормилиц, уродовал детей, а потом ушел на высокую гору, стал разбойником и людоедом. Убить его не смогли, потому что «кроме глаза у него нигде мяса нет».

Некто Бисат сумел спастись от великана. Повествование похоже на рассказ о Полифеме с единственной разницей, что Бисат выжег ему глаз раскаленным кинжалом и в конце концов волшебным мечом отрубил голову. Другое оружие его сразить не могло.

Тот факт, что мать тепегёза пери, не говоря уже о том, что «кроме глаза у него нигде мяса нет», ставит этот тип великанов между миром материальным и миром духов.

В некоторых повествованиях он не просто одноглазый великан, но див. Побеждает его герой, известный своей храбростью, – Буран-батыр, Батыр-хан и др.

ТЕРЕХЫУ (вода живая, другой вариант – ян чишма) – всего лишь одной каплей живой воды можно убить смерть – Ажаль. Одна капля этой воды оживляет все, но для Ажаль смертельна. Если человек здоров, то одна капля живой воды может сделать его бессмертным.

Источник живой воды, по поверьям, находился когда-то в царстве дэвов, в том месте, где стоит гора Яман-тау, возникшая из окаменевших тел убитых Урал-батыром джиннов и пяриев. Источник охранялся двумя дэвами: девятиголовый жил неподалёку, где дорога пересекала гору Янган-тау, а двенадцатиголовый лежал прямо перед источником. Опасаясь, что Урал-батыр добудет живую воду для людей, дэвы и пярии выпили всю воду, уничтожив источник.

Вообще воде отводилось заметное место в башкирских поверьях, где воспевалась сила быстрых чистых ис-

точников, несущих в себе жизнь, и указывалась опасность мёртвых застойных и загрязнённых вод даже прозрачных с виду источников. В застойных, загрязнённых водоёмах живут, говорилось, дэвы и вообще нечистые духи.

Жизнь и смерть заключает в себе вода. Царь дэвов Азрака и его приспешник Шульген (после смерти Азраки ставший царём дэвов) хотели некогда затопить водой землю и погубить людей. А их победитель Урал-батыр, окропив землю живой водой, сделал ее и всю природу бессмертными. Вода – душа жизни, говорят поверья башкир, но отравленная змеиной отравой вода – смерть для всего живого.

ТОРА – ему поклонялись до принятия мусульманства. На священное дерево вешали различные предметы и лоскуты.

Есть в Башкирии гора Тра-тау. Ещё лет сто назад она называлась Тора-тау. На ней лет двести назад, а может быть и меньше, проводили народные праздники в честь бога Тора, устраивали состязания и игры. Приток реки Нугуш также сохранил имя бога и называется река Тор.

У западно-сибирских народов в состав имени верховных божеств и сегодня входит частичка «тор», как указание на божественность персонажа. Например – Нуми-Торум.

Древнее башкирское название идола, истукана – Тора-таш.

ТУКЛЯС, или Баба Тукляс, – традиционный персонаж, легендарный святой старец, покровитель благородного батыра. В эпических сказаниях соответствует

образу Хызыр Ильяса. В эпосе «Акбузат» – батыр горных башкир.

Образ часто встречается в фольклоре не только башкир, но и других тюркоязычных народов.

ТУЛАВА – в архаичных башкирских преданиях рассказывается, что давным-давно в район уральской реки Тулва (Тол) из заснеженной северной страны приехали на священном олене два брата – Айна и Гэйнэ. Здесь внезапно олень остановился и топнул ногой. На месте следа оленьего копыта глубоко под землёй братья обнаружили огонь. Спрятала его под землю злая ведьма Тулава (тул – «солнце», ава – «хозяйка»). Братья прибыли с Севера в поисках тепла, поэтому они вступили в борьбу с ведьмой. Сильной оказалась ведьма, и один из братьев погиб. Второй – Гэйнэ – победил ведьму, освободил огонь и переправился с ним на южный берег реки Тулвы (Тол), где остался жить и дал начало роду тулвинцев (тулбуйцев).

Тут можно вспомнить, что если Великая Богиня у башкир Земля-Вода, то у финно-угорских племён, обитавших на Урале в древности, у саамов, например, и сегодня, это была Земля-Огонь. А Тулава либо её воплощение, либо жрица-шаманка, хранительница в святилище Божественного огня. Никто и никому в случае необходимости не дал бы частицу огня из своего родового очага. Верили, что с ним отдадут и души предков, и их покровительство. В каждой местности свои боги и обычаи. Чужие не считались людьми, пока не проходили испытание и затем посвящение. Только Гэйнэ с честью выдержал ритуал, получил огонь для будущего очага от Тулавы (т.е. победил её) и место на южном (юг – символ света, добра) берегу реки.

Так или примерно так можно представить себе события, если они действительно когда-либо имели место.

В некоторых вариантах легенды борьба идёт не за огонь, а за Солнце, которое злая колдунья спрятала глубоко под землю.

Башкирский миф очень близок финно-угорским понятиям. В марийском языке, например, как и в башкирском, мифологема Тулва означает Хозяйку Огня. Но не только.

В одном ряду с Тулавой стоят греческая Гестия и Римская Веста – богини домашнего очага, хранительницы негасимого огня, символа огненного начала космоса. В Древнем Риме служительницы Весты поддерживали вечный огонь – символ государственного могущества.

Лит-ра: Дёмин, В.Н. Гиперборейские тайны Руси. – М., 2006.

ТУЛПАР (крылатый конь) – конь, крылья которого (на ногах) никто не должен видеть.

Первые кони – тулпары, рассказывают, появились на земле случайно. Старик Галлям искал своих убежавших коней, а нашёл белую собачонку с одним глазом на лбу. Взял Галлям собачку на руки, и тут же откуда ни возьмись появился старик и стал просить отдать ему собачонку. Понял Галлям, что всё это неспроста и отказал ему. Тогда старик привёл Галляма к глубокому колодцу и прыгнул в него, но скоро вернулся с шелковым недоуздком и поводком. Отдал Галляму поводок и обещал большой табун лошадей за собачку, если он пойдёт от колодца не оглядываясь. Галлям согласился и отдал собачонку. Однако у него не хватило терпения. Услышал он уходя топот и ржание тысячи лошадей и оглянулся. Тут лошади кинулись обратно в колодец. Только часть лошадей осталась Галляму. Это и были первые богатырские кони – тулпары.

По другому варианту легенды родоначальником был Акбузат, выросший среди звёзд, конь Урал-батыра.

Масть коня может быть различной: серо-белая (Акбузат), вороная, сивая (Кук-турпар Кузы-Курпячсова), каурая (Кара-юрга), гнедая, караковая, рыжая, буланая. Но конь всегда очень рослый, могучий, преодолевает труднейшие преграды, огромные расстояния. Каждый шаг коня Кагарман-батыра, например, в одноименной сказке равняется расстоянию трёх дней пути. В ряде башкирских сказок герой добывает могучего коня в подводном или подземном царстве, овладевает конём побеждённого дэва (сказка «Тан-батыр» и «Кыран-батыр»).

Не только на волшебной птице, но и на укрощённом, сотрясающем окрестности своим топотом и рёвом вороном коне двенадцатиглавого дэва выскакивает герой в башкирском варианте о трёх подземных царствах из подземного мира на поверхность земли.

Когда хозяин расставался со своим тулпаром, он обязательно, по совету коня, выдёргивал у него несколько волосков. Стоило сжечь один волосок, и тулпар представал перед своим хозяином. Люди в древности верили, что существует связь между человеком и его друзьями-животными. Волоски, взятые у них, обеспечивают магическую связь с ними. Недаром колдуны в сказках стараются разобщить героя с его животными-спутниками, и в первую очередь с конём.

Конь – помощник батыра во всех его подвигах. Но особенно значительна в башкирских сказках роль богатырского коня как мудрого советчика, предвещающего человеческую судьбу. Это связано с тем, что сказки и легенды башкир отражают древнейший культ коня (например, о небесном коне Акбузате).

Классифицируя помощников главного героя сказок по их функциям, В.Я.Пропп в известном исследовании «Морфология сказки» (1928, 2-е изд., 1969), справедливо

определил роль сказочного коня как универсального помощника, а всех других отнёс к «частичным» и «специфическим» помощникам. Следует также отметить, что в сказках о подвигах конного батыра конь обычно является единственным активным помощником героя. Другие помощники (встречные батыры, чудесные искусники-сваты, благодарные животные, дарители и советчики, наделённые необычными атрибутами) действуют преимущественно в сказках о похождениях пешего героя.

Башкиры в старые времена, продавая коня, обязательно оставляли у себя от него несколько волосков, чтобы сохранить благополучие оставшихся коней и вообще скота, не отдать удачу.

У башкир существовало поверье, что пот лошади и пена помогают при многих недугах, оберегают от змеев, от сглаза, и от прочих злых сил. Кроме того, конский глаз никакое волшебство очаровать не может. Удар плётки, пропитанной конским потом, считался для змей смертельным.

Лит-ра: Сагитов, М.М. Отражение культа коня в башкирском народном творчестве // Вопросы башкирской фольклористики. – Уфа, 1978.

Заянчковский, И.Ф. Твоя родословная, Акбузат. – Уфа, 1983.

Котов, В.Г. Мифология Южного Урала. – Уфа, 1997.

ТУЛЬКЕ (лиса-оборотень) – может принимать различные обличья: быть орлом, мужчиной, женщиной. Она мстит за обиды и помогает тем, кто помог ей.

«Мирские дела на земле и остаются», – говорит лиса-оборотень, что означает: обида, нанесённая тебе, требует возмездия, пока ты жив, и за добро нужно платить добром в этом мире.

Образ лисы-оборотня напоминает традиционный персонаж китайских сказок.

ТЭНГРИ – Бог-дух, создатель мира, бог верхнего неба богов, вместе с которыми он распоряжается всем в Верхнем, Среднем и Нижнем мире, и в том числе судьбами людей и войнами, фигурирует ещё в древней тюркской мифологии и принадлежит в древнейшему фонду мифологии Центральной Азии, из недр которой башкирский народ пришел на Южный Урал, принеся с собой своё понимание мира и жизни. Величина Тенгри отражала размеры космических просторов.

У некоторых тюркских народов термин «тенгри» стал обозначать целый класс небесных богов. Так, например, у монгол тенгри обитают на 17 небесах, в 33 царствах, и каждое имеет своего хана. В бурятской мифологии тенгри разделяются на светлых и тёмных. Их 99, и все они называются «возникшими, не показывая себя», «не имеющими рук и ног», что не мешает изображать их в человеческом образе, в чём сказывается буддийское влияние.

Мурад Аджи в статье «Мы – кипчаки» (журнал «Тюркский мир», №1, 1998г.) пишет, что «Тенгри – Вечное Синее Небо, Бог-дух, Создатель мира сего и в то же время кузнец». Равносторонний крест – символ Тенгри «не забыт в степном мире: забыто его значение».

Мурад Аджи также пишет, что люди (кипчаки) «строили в степи храмы». «Так появились рукотворные килисы, около которых, как у настоящих гор, привычно собирались тенгриане.

Храм строили на фундаменте, повторявшем в плане знак Тенгри-хана – аджи (ваджра, крест). А в центре его ставили куполообразное здание – символ священной горы».


Убыр

У

УБЫР – в мифологии башкир кровожадное демоническое существо. Убыр заменяет колдуну душу, которую тот, по поверьям башкир, продал шайтану и управляет им при жизни.

Колдуна, в котором поселился убыр, называли убырлы кеше или убырлы карчык. Считалось, что он обладает волшебной силой, при помощи которой вредит людям. В мифах башкир убырлы кеше особенно опасен для беременных женщин, так как похищает детей из материнской утробы и прячет их.

По ночам убыр иногда покидает на время тело колдуна, обычно через дыру, которую тот имеет под мышкой. Тогда убыр принимает образ огненного шара, огненного колеса, собаки, кошки, свиньи, иногда человека, не имеющего, по поверьям башкир, сзади плоти. Он ворует детенышей из домашнего скота, сосёт молоко у коров и кобылиц, отчего те болеют, пьёт кровь у скота, насылает болезни на людей. Если ранить ночью убыр, наутро в том же месте рана обнаружится у убырлы кеше.

После смерти убырлы кеше убыр живёт в его могиле, выходя по ночам наружу через отверстие в ней, бродит по земле и продолжает приносить вред. В частности, проглатывая облака, он может вызвать засуху.

Считалось, что для того, чтобы уничтожить убыр, надо вбить в могилу, где он живёт, дубовый кол или вонзить в ступню умершего иглу.

Близкий убыр персонаж есть в мифологиях ряда тюркоязычных народов: вупар у чувашей, обур у карачаевцев, крымских татар и гагаузов, хохан (хортлак) – у турок. Также вувер у марийцев, убыр у удмуртов, упыр у коми-зырян, упырь у восточных славян, вампир у сербов.

В сказочном фольклоре казанских татар убыр в образе старухи (убырлы-карчык) соответствует частично русской бабе-яге.

УЛЕМ – олицетворение смерти. Может являться в разных образах. Часто как старый и костлявый человек. Смерть соотносится с представлениями об останках мёртвого человека, что довершается изображением её одежды.

Но смерть может олицетворяться не только в облике человека, но и в виде птицы или животного.

Соотнесение образа птицы со смертью понятно: в мифологической картине мира птица мыслилась как посредник между разными мирами, между миром живых м миром мёртвых.

Но существует и представление о смерти-невидимке, которая тем не менее исправно делает своё дело.

Местопребывание смерти связывается с потусторонним миром и соответственно с ночью, как с тёмным временем суток. В народном сознании она воспринимается как бесстрастная, лишенная человеческих слабостей и потому неподкупная. Всех забирая в своё царство, смерть сама оказывается бессмертной.

Вместе с тем смерть воспринималась и как начало нового существования, как необходимый этап для продолжения нормального течения жизни на Земле, непрерывности круговорота жизни и смерти, взаимной дополняемости этих двух противоположностей, которые обеспечивают гармоничный баланс бытия.

В эпосе «Урал-батыр» основной линией является поиск героем бессмертия, он готов отдать жизнь, чтобы уничтожить смерть на Земле. Однако к концу повествования Урал-батыр приходит к убеждению, что не должно быть индивидуального бессмертия людей – бессмертной должна быть Земля и природа.

УРАЛ – в башкирском эпическом творчестве Урал воспевается, как священная, обетованная земля. Когда эпическим героям приходится туго в бою, они, как Антей, обращаются к Уральской земле, обеими ногами упираются в отроги Урала, берут голубой камень и точат на нём свои сабли. После этого они становятся непобедимыми: им передаётся сила мифического Урал-батыра, которого народ представлял себе как небывалого по силе богатыря – великана. Его ноги под тяжестью тела уходили в землю по щиколотки, головой он касался туч, а большой алмазный меч, подарок Хумай, сверкал в его руках молнией.

Лит-ра: Харисов, А.И. Литературное наследие Башкирского народа (XVIII–XIX вв.). – Уфа, 1973. – С.78.

УСЮК – кукла, которую из тряпок делает лекарь, чтобы в неё перешёл дух болезни (улят, чячяк-анасы – олицетворение болезней). У башкир каракипчаков лекарь делал из тряпок двух таких кукол, мужчину и женщину, и клал их в ведро. Туда же клали немного каши и хлеба. Взяв затем живого петуха, лекарь подносил его к больному, обводил несколько раз вокруг него, дуя и с усилием изгонял болезнь, которая должна была перейти на петуха. Во время этой операции лекарю помогал юноша-помощник, т.к. одному ему трудно было справиться с болезнью.

Петух тут же бывал зарезан и положен в ведро с куклами. Теперь уже куклы становились вместилищами болезни.

Сев на заранее приготовленную лошадь, лекарь отъезжал версты за три, где и бросал ведро со всем содержимым – петухом, куклами и болезнью. Эти усюк считались вместилищами болезни. Прикасаться к ведру теперь нельзя было ни в коем случае, чтобы не взять болезни себе.

Домой лекарь возвращался другой дорогой.

В некоторых местах при подобном обряде резался гусь.

УТ-КОШ – Огненная птица, Жар-птица. Птица небесного огня, птица Солнца. Её оперенье – символ солнечных лучей.

УТКУЗ – буквально «огненные глаза» – волшебница. На её лицо нельзя глядеть – сгоришь, так как глаза Уткуз опаляют глаза человека. Герой закрывает лицо сковородкой. Убить её нельзя и два раза саблей ударить её нельзя – умрёшь. Сало Уткуз возвращает зрение, если потереть им глаза. Герой, прикрываясь сковородкой, чтобы не глядеть в лицо Уткуз, одним ударом рассекает ягодицу волшебницы, и берёт два куска сала, чтобы вернуть зрение родителям.

Интересно, что, обладая «огненными глазами», сама волшебница постоянно греется над пламенем очага, огонь от которого достигает дверей её дома.

Возможно, образ Уткуз сохранил в себе черты древней богини Огня или хозяйки огненных духов (саламандр).

В сказке «Гайназар и Етимъяр» повествуется о целом городе Огненного царя.

УЙРЯК (утка) – образ водоплавающей утки (гусе) восходит к древнейшим индо-иранским мифам, как символ жизни с её тремя атрибутами, обозначающими небо, землю и воду.

Утка – демиург, создатель земли – встречается у многих народов на всех континентах. Ныряя, утка достаёт со дна первобытного моря кусочки ила и таким образом создаёт сначала место для гнезда, затем остров и целые материки.

Первая утка – Ульген – владыка верховного мира – по повелению Ак эне – Белой матери творит мир. Сотворение тел людей также дело Ульгеня. Он их сделал из земли и камня. Но душу (жизненную силу) вдохнул в них Эрлик, его младший брат. Поэтому при жизни судьба человека зависит от Ульгеня, а после смерти – от Эрлика, владыки подземного царства.

Эрлику служат духи, которых так и зовут – эрлики (эрликены, иногда – эльчи)


Хумай

Х

ХАЗГУЛ (болотник) – в самой середине болота его жильё. Болотник – великий знахарь-табиб. Есть у него волшебная дудка. Кому подарит, тот игрой на этой дудке сможет вызвать болотника к себе и получить от него помощь.

Болотник знает секрет волшебных зелий. Плавает гусем в самом гиблом месте болота – болотном озере. Услышит звук дудки, поднимется с болотного озера с шумом, словно гусь, мигом прилетит и упадёт на землю. Упадёт – и обернётся человеком.

Болотник готовит такое снадобье, что каждая чаша питья добавляет силу, будто год прожил, если ты молод, и наоборот, скинул год с прожитого, если ты стар.

ХУЖА – хозяин воды и Камня в Сумрачной долине – Карангы-тугай. Перед входом в сужающуюся долину река Белая делится на два рукава. Один из них быстрый, ударяющий прямо в скалу, которую называют просто Камнем. Дальше река течёт спокойно, но здесь, под Камнем, Белая подмыла основание скалы и затягивает сильным напором в промоину всё, что плывёт по ней. Вот здесь, под Камнем, говорят, и живёт Хужа. Он бережёт сокровища, скопившиеся там за многие сотни лет.

Когда-то Хужа спас батыра Арслана, уводящего за собой (от своего отряда восставших) карателей во главе с капитаном Шкапским. Было это за 20 лет до восстания Пугачёва. Гнались каратели за Арсланом. А тот прискакал

к Камню и на полном скаку бросился в омут. Многие солдаты не смогли сдержать коней и полетели за ним. Но не погиб герой – Хужа превратил его в большую белую рыбу. Иногда ночью поднимается она к поверхности реки и вздыхает.

Лит-ра: Ахмедов, Р.Б. Слово о реках, озёрах и травах. – Уфа, 1988.

ХУМАЙ – в эпосе «Урал-батыр» дочь повелителя птиц Самрау. Её мать – Солнце-кояш, которая омыла свою дочку водой из Живого ручья и тем сделала бессмертной.

Когда Хумай разовьёт волосы – Землю заливает золотыми лучами. Утром Хумай торопит зарю, ночью дарит свет Луне. Имела облик прекрасной девушки с золотыми волосами, но могла принимать облик лебеди и в таком виде летать над землёй.

В эпосе Хумай выходит замуж за Урал-батыра. После смерти мужа она решила никогда больше не принимать женского облика. «Хоть люди знают, что женщина я, я птичью шубу уже не сниму, облик, в который можно влюбиться, больше никогда не приму». Похоронив мужа, она птицей улетела на родину. И в этом варианте она – мифическая птица счастья, которая, бросая свою тень на человека, делает его счастливым.

Однако в сказании «Акбузат» даётся другое объяснение: «Когда мы отправляемся в дальнюю дорогу, то превращаемся в птиц. И невестки мои тоже. По возвращении их целуют мужья, и они снова становятся женщинами. Пока я летала, муж мой умер, поэтому я не смогла принять прежне обличье – птицею осталась». Здесь не только другое объяснение, но и указание на то, что у Хумай было

несколько братьев – «невестки» это жены братьев, о которых нам неизвестно.

В этом случае Хумай генетически связана с Умай, и упоминается в древнетюркских рунических текстах VII–VIII веков, где она выступает богиней, олицетворяющей женское, земное начало. Это богиня плодородия в трёхрогом головном уборе и богатом наряде. Киргизы считали, что Умай дарует богатый урожай и умножает скот, является покровительницей домашнего очага и охранительницей детей. Не случайно вместе с Тенгри она покровительствует и воинам, как защитникам племени.

В древнетюркских памятниках эта богиня обладает чрезвычайно высоким статусом. Исследователь С.Г. Кляшторный считает, что в большой надписи памятника Кюльтегину «содержится явное указание на миф о божественной супружеской чете – Тенгри и Умай». В позднейшей традиции образ Умай «снижен», она больше не жена Тенгри, но их старые связи прослеживаются в верованиях некоторых тюркских народов.

ХЫЗР ИЛЬЯС (от араб., хидр – «зелёный») – святой легендарный пророк, старик, помогающий путникам. Он одет в белое, и на голове у него белая чалма. Посох у него обязательно зелёный и очень длинный. Этим посохом как бы символизируется крепкая связь с зелёным царством природы, с жизнью как таковой. Хызыр помогает герою – батыру – и является его покровителем. Он оказывает помощь и всем в ней нуждающимся. Соответствует у христиан Илье-пророку, который способен молниями поражать нечистую силу.

Упоминается в сборнике турецких пословиц «Аталар сосю» рядом с Коркутом как волшебный целитель: «Пусть дарует тебе (Бог) исцеляющее прикосновение пророка

Хызра, пусть дарует знание отца Коркута». В «Книге деда моего Коркута» в «Песне о Богач-Джане, сыне Дерсе-хана» Хызр является раненому юноше «на сером коне, три раза провёл рукой по его ране».

Существует также исламское предание о пророке Хызре (в турецком произношении – Хыдыре), который отыскал источник живой воды и, испив из него, обрёл бессмертие.

Часто фигурирует в сказках и эпосах как покровитель сирот.

Лит-ра: Зарипов, Н.Т. Хызыр // Башкортостан : краткая энциклопедия / гл. ред. Р.З. Шакуров. – Уфа, 1996. – С.629.

Аталар сосю : сборник турецких пословиц. – С.169.

ХЫНСЫ – ворожей, человек, который может угадывать чужие мысли. Раньше ханы и все, сколько-нибудь значительные беи, держали при себе сынсы в качестве советника. Кроме того, сынсы по приметам должен был предсказывать погоду, суметь из табуна выбрать лучшего коня.

ХЫУ-ХЫЛУ – водяная красавица, русалка. Раз в семь дней выходит она из глубин чудесного круглого озера, чтобы расчесать свои длинные волосы на берегу.

На дне озера есть незаметная человеку дверь, а за ней большая ниша – подводная пещера. Там сидят рядком двенадцать девушек, одна другой красивее.

Когда перейдёшь в сторону Мэкэша, за склоном горы увидишь ручей. Девушка-русалка обычно в нём купалась.

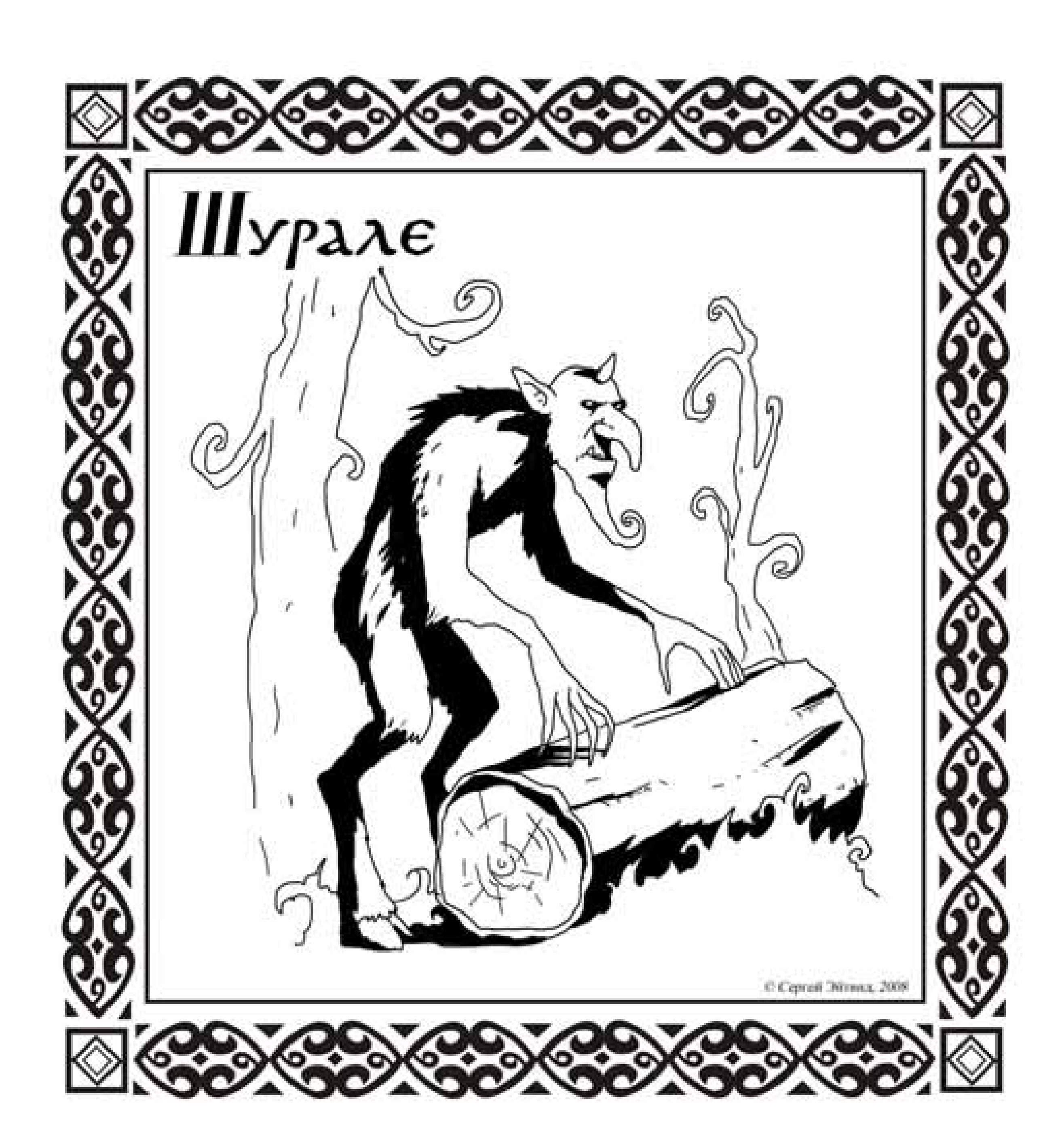
Такие пещеры, иногда просто огромные, есть в каждом озере, в каждой реке. Дверь на дне может выглядеть простым камнем. Если она замаскирована водорослями или засыпана песком, илом, никто её не увидит.


Чернокнижник
© Сергей Эйтвид, 2008

Ч

ЧАШКИ волшебные – в одной чашке никогда не убывает крошеное мясо – сколько хочешь ешь. Даёт силы юных лет. В другой чашке с белым питьём никогда питьё не убывает, сколько хочешь пей. Только волшебный конь может выпить всё.

ЧУЛТУК-КУШ – (Солток кош) – кличка пса доброй мяскай. Чултук-куш с белой шерстью, необыкновенной величины. Стоит сказать три слова: «Силкин, итым, Силкин», как пёс выходит на середину кибитки и, став на разостланный ковёр, поднимает дыбом свою шерсть и начинает отряхиваться. Из его шерсти сыплется белая пшеница.


Шурале

Ш

ШАЙТАН – бес-оборотень, чёрт. В мусульманской мифологии одно из имён дьявола, а также одна из категорий джиннов. Шайтан может появиться в человеческом обличье, иногда имеет имя. Когда шайтаны спят, изо рта у них выходит огонь. Под левой подмышкой у шайтана, как считали башкиры, дыра внутрь тела. Из этой дыры дух шайтана вылетает во сне из тела.

Поэты и прорицатели повторяют слова, внушаемые им шайтаном. По представлениям мусульман, каждого человека сопровождают Ангел и шайтан, побуждающие его соответственно к добрым и нечестным поступкам.

В одной из легенд муж убивает свою жену – шайтана, просунув руку в дыру у неё подмышкой и вырвав сердце.

Живут шайтаны в пещерах. Их можно убить, как и человека.

По мнению башкирского исследователя Р.Г. Кузеева, этноним «шайтан» возник не так давно и первоначально обозначал просто иноверческих людей или группы в составе башкир, неся значение «гяур, еретик». Значение это усиливалось, пока из слуг дьявола иноверцы не превратились в чертей, шайтанов. Ещё в XIX веке иноверцев хоронили на отдельных кладбищах для «шайтанов».

Лит-ра: Фольклористика в Советской Башкирии. – Уфа, 1974. – С.165.

ШАЙТАН КУРЭЗЭ (бесогонители) – рассказывали, будто они видят шатающихся по ночам бесов и вступают с ними в схватки. Шайтан курэзэ нападают на бесов с саблями, палками, бьют их, преследуют, стреляют в них из ружей и ранят, а иногда, как говорят в сказках, даже убивают.

Очень часто бесогонителем становились по наследству. В книге С.И. Руденко «Башкиры» рассказывается, как шайтан курэзэ был приглашен за сотни вёрст к беременной женщине, которой шайтан наслал боли незадолго до родов. Шайтан курэзэ приехал с обнаженной саблей и ружьём – двустволкой. Выбрал он себе трёх товарищей и велел держать себя за полы одежды. В избу набилось много народа и все громко кричали и шумели, чтобы испугать шайтана. В полночь курэзэ заметил во дворе шайтана, выстрелил в него из окна, а потом, обнажив саблю, вместе с помощниками с криками погнал прочь от дома и гнал его вплоть до реки Ик. В дом возвращались по другой дороге, чтобы сбить с толку шайтана, если тот окажется очень настойчивым.

Бесогонитель может использовать и другое снаряжение. Например плётку (камсы), которой будет ударять по воздуху, бить шайтана и связкой из прутьев с колючками. Словом, всем, что может причинить шайтану боль и увечье, испугать его и заставить уйти.

Лит-ра: Руденко, С.И. Башкиры : историко-этнографические очерки. – М. ; Л., 1955.

ШАМАН – человек, который по собственной воле может изменять состояние своего сознания для того, чтобы контактировать с другими измерениями бытия, путешествовать туда для получения силы и знаний. Возвращаясь обратно в наш реальный мир, он может использовать эти силу и знания в своей деятельности.

Шаманизм – самая древняя мистическая традиция человечества – существовал как минимум 20 тысяч, а возможно, и 200 тысяч лет назад всюду на Земле. Шаманские методы практически одинаковы у всех народов.

Башкирский шаманизм развивался и приобретал классические черты на территории южной Сибири и Алтая. Истоки его уходят в первобытность, а исчезновение относится к XIV–XV векам, когда в крае распространился ислам. Башкирские праздники каргатуй, карга буткахы, ямгыр телец, телек являются осколками древнебашкирских сезонных камланий. Они занимали большое место в жизни древних башкир, поэтому в виде праздников дожили до наших дней, сохранив древние элементы.

Близость башкирских обрядов сибирским (алтайским) позволяет восстановить черты башкирского шаманизма, поскольку, по утверждению учёных, в системах шаманизма в разных регионах есть общие черты и общие для всех культур практики. Ведь цели у всех шаманов были одни: обеспечить благоденствие племени, урожай, хорошую добычу на охоте и рождение здоровых детей.

Генезис шаманства у башкир и каракалпаков восходит к древним тотемическим и магическим верованиям. Это видно прежде всего из того, что без покровителя и главного духа – помощника шаман никто. А покровителями и помощниками шаманов у башкир и каракалпаков выступают некоторые животные (волк, тигр, козёл и др.) и птицы (орёл, петух и др.). До недавних пор верующие люди приписывали необыкновенные свойства костям, перьям, зубам, когтям этих животных, птиц. Их носили как амулеты, воплощающие в себе духов покровителей, оберегающих от злых сил.

По доисламским религиозным верованиям башкир, злые духи албасты, аджина, пяри и дух умершего (убыр)

могут причинить вред беременной женщине, роженице и младенцу. Особенно в первые дни после родов (чилла). По древним представлениям, источником разных болезней и средствами лечения от них могли являться некоторые животные (волк, козёл, баран, лошадь, крупный рогатый скот), птицы (орёл, петух, сорока, сова). В преданиях болезни изображаются существами живыми, иногда даже антропоморфными. Они сами вселяются в человека или же их засылают злые духи. Поэтому целью всякого лечения у башкир было кошириу – «изгнание» злого духа.

Для изгнания злых духов в доме хранили убитого степного орла (кара кус), или вводили в дом животных – лошадь, барана. Иногда устраивали шум, громко кричали. Можно предположить, что, по народным поверьям, не сам шаман, а его покровители и помощники, определённые животные, птицы, изгоняли болезнь из тела больного, повинуясь приказу шамана.

Шаманы – посредники между духами и людьми. Они могли вступать в те или иные отношения с духами и даже обладать властью над ними. Существовала некоторая «специализация» среди шаманов: каждый «лечил» от определённых болезней. Шаманством занимались мужчины и женщины, оно «передавалось» в обязательном порядке по наследству, особенно от дяди к племяннику.

Шаманизм возник при матриархате, и первыми шаманами были женщины. Потом по традиции мужчины-шаманы носили женские платья и говорили женским языком, чтобы привлечь к себе прежних духов – покровителей шаманов.

Стать шаманом, пройти обряд посвящения мог только человек, который по ряду причин (болезнь, травма, др.) стоял на пороге смерти и заглянул ей в лицо. Выживание после таких «прикосновений смерти» даёт шаману опыт,

помогающий ему воздействовать на других людей. Впоследствии шаман периодами доводит себя почти до смерти, например, ядовитыми отварами или другим способом, чтобы сохранять некоторую отстранённость от окружающего мира, что позволяет ему увидеть другие миры. Иногда человек переживает то, что получило название «шаманский зов», когда он испытывает зов со стороны сверхъестественных сил. Противиться бесполезно, это приводит к ужасным галлюцинациям и даже припадкам. Хочет он или нет, он должен шаманить.

Затем шаман проходит обучение, длящееся обычно годы. Ученик изучает систему взглядов и шаманские практики под постоянным контролем учителя. На Алтае, чтобы стать юрпетом, учатся не менее десяти лет.

Для шаманов характерно знание методов сознательного выхода за пределы физического тела. Считается, что в это время душа шамана совершает путешествия в нижние или верхние миры, параллельные миры и просто в другие места нашего мира.

Одним из важнейших элементов практической деятельности шамана являются карты тонкоматериальной реальности. Считалось, что без такой карты шаман может заблудиться и не найти дорогу домой. Картография шаманизма как правило основана на трёх планах реальности: Верхнем, Среднем и Нижнем мире. Детали могут меняться и уточняться, но основа всегда неизменна.

Алтайцы верили, что сила шамана в рогах шаманской шапки. Аналогичные женские головные уборы имелись у башкир, удмуртов. Если в древности саукеле были рогатыми шапками, то, возможно, это символизировало козла или быка, реликты культа которых всё ещё прослеживаются у народов Средней Азии, Казахстана, отчасти и у башкир.

Камлание совершается с помощью бубна и колотушки, которая изготавливалась из берёзового дерева в форме лопаточки или ложки со слабо выгнутым дном. Общая длина её достигала 20–25 см, длина рабочей части была 5–7 см. Роль колотушки в шаманском камлании была более значительной, чем просто потребление в качестве части шаманского ударного инструмента. Она выступала и как кропильная ложка, которой разбрызгивали спиртное и мясной бульон во время камлания, принося умилостивительные жертвы духам. С её помощью шаман гадал, что характерно для урало-алтайского шаманизма.

Как параллель можно назвать кропильную ложку тувинских шаманов, которая очень часто делалась с девятью углублениями – «глазами».

Общетюркский термин названия шамана КАМ связан с системой представлений, где орудие гадания было основным атрибутом.

В сакральной лексике древних тюрков «к҆ амытырк҆ о» – камлать в полной темноте с колотушкой, восходит к понятию кам. Название человека, шаманящего с колотушкой.

Конструкцию и украшение бубна шаман должен был увидеть в особом сновидении. Обычай изображать на шаманском бубне тотемное животное, обтягивать бубен шкурой тотема существовал у башкир, алтайцев, ненцев, хантов, тунгусов-эвенков и др. По древним верованиям этих народов, духи тех животных, часть шкуры или изображения которых имеются на бубне, служат шаману во время молений ездовым животным. Более того, сам шаманский бубен в целом представлял тотема – предка, на котором шаман будто бы совершает свои путешествия в царство духов.

У опытного шамана обычно имелось несколько бубнов. Когда шаман умирал, один бубен сжигали вместе с

ним, чтобы душа шамана могла совершить на бубне путешествие на небеса.

Лит-ра: Потапов, Л.П. Следы тотемических верований у алтайцев // Сов. этнография. – 1935. – № 4/5. – С.141.

Амвжанская, С.А. Народное искусство башкир / С.А. Авмжанская, Н.В. Бикбулатов, Р.Г. Кузеев. – Л., 1968.

Руденко, С.И. Башкиры. – М. ; Л., 1955. – С.323.

Снесарев, Г.П. Реликты домусульманских верований и обрядов у узбеков Хорезма. – М., 1969. – С.44.

Токарев, С.А. Ранние формы религии и их развитие. – М., 1964.

Файдыш, Е. Мистический космос. – М., 2002.

Шаманизм. – Минск: Плопресс, 2002.

Мифы народов мира : энциклопедия. – М., 1980. – Т.1.

ШУЛЬГЕН – старший брат Урал-батыра.

В древности считалось, что человек, не прошедший специальных ритуалов (инициаций), не является человеком, а только имеет его вид. В это время он открыт для любого воздействия со стороны как злых, так и добрых сил. Ослушавшись отца и выпив «хищной крови» из заветного сосуда, Шульген перестаёт быть человеком, а становится оборотнем. Затем он меняет свой облик и переходит в разряд слуг, помощников и приспешников царя дэвов Азраки. После его смерти Шульген сам становится царём дэвов, собирает остатки его войска, разбитого Урал-батыром, и укрывается в озере.

ШУЛЬГЕН-ТАШ (Капова пещера) – по поверьям, проложена Кахкахой, – сыном Идель-батыра, для Акбузата по приказу Хаубана-батыра, который довершил разгром дэвов.

Двухэтажная пещера похожа на сказочный горный дворец с огромными залами, соединёнными коридорами. Первый этаж имеет протяжённость в 290 метров. В ста двадцати метрах от входа с левой стороны уходит прямой коридор и через сто двадцать метров подъёма попадаешь на второй этаж, который тянется уже пятьсот метров. Второй этаж кончается подземным озером. Это целая страна. Здесь когда-то, по поверьям, после Акбузата, а затем дэвов и пяриев, жило особое племя «дивьих людей», о которых рассказывают много удивительного. От того времени, говорят, осталась в подземелье каменная собака, словно ожидающая возвращения своих хозяев.

Рядом с входом в пещеру синеет небольшое, никогда не замерзающее озерцо с необыкновенно прозрачной водой. По поверьям, именно на дне этого озера и сейчас живёт сам Шульген – царь дэвов и брат Урал-батыра.

Около озера в конце второго этажа есть большой колодец. Если спуститься по нему на тридцать метров вниз, услышишь грохот бьющейся о скалы воды. Это речка Шульген. Она промыла сначала верхний этаж, затем вымыла прямой коридор и, спустившись ниже, промыла первый этаж, а сейчас довершает работу над ещё одним этажом – ниже первого. Совершив путь под землёй, речка уходит подземной протокой в озеро и вытекает из него уже на поверхности. Через сто пятьдесят и сто семьдесят метров она впадает в реку Белую.

ШУРАЛЕ – в мифологии башкир (шурали, ярымтык) и казанских татар (урман иясе) дух леса, леший.

У башкир представляется человекоподобным существом с одним глазом во лбу, на одной ноге, иногда бревном. У татар – в образе волосатого мужчины с рогом на лбу или голой женщины с длинными грудями, закинуты-

ми, как у албасты, за плечи назад (в обоих обликах имеет очень длинные руки с длинными пальцами, нередко – только тремя).

Шурале занимается охотой, любит ездить на лошадях, имеет жён и детей. Ряд башкирских преданий говорит о происхождении отдельных родов (в частности, группы «шайтан-кудей») от брака человека с женой или дочерью шурале. Рассказывается, что в давнее время поймали шуралиху, намазав смолой спину лошади. Шуралиха была молодая и очень красивая, волосы, ниспадая, покрывали всю её спину. Ей постригли ногти, чтобы отвадить щекотать людей, и выдали замуж. У неё было шестеро сыновей. Долго жила она среди людей, но однажды муж вошел к ней в неурочное время и увидел, что она сняла свою голову с плеч и расчёсывает на ней волосы. Увидев мужа, шуралиха вскрикнула и умерла.

В одном лесу могут жить несколько шурале. Шурале сбивает людей с пути, заманивает в чащу, может защекотать до смерти. Боится воды. Считалось, чтобы спастись от него, надо перескочить через ручей. Шурале можно поймать, уговорив засунуть палец в расщеплённое дерево, а затем выдернув клин.

Лит-ра: Потанин, Г.Н. У вотяков Елабужского уезда // Известия общества археологии, истории и этнографии. – Казань, 1882. – Т.3.

Удмуртско-русский словарь. – М., 1948. – С.351.


Эяле

Э

ЭЕ – ЭЯ, ИЯ (букв. «хозяин») – в мифологии тюркоязычных народов – название духов, постоянно пребывающих в каком-либо месте. Вера в эе восходит к мифологии древних тюрок. Представление об их функциях у разных народов неодинаковы.

У башкир эе связываются с определёнными элементами природы и образуют, таким образом особые категории духов: водяной (хыу иясе, эяле), домовой (ой иясе, йорт иясе) и т.д. Считается, что всякое место имеет своего духа. Хозяин горы (тау эясы), хозяин пещеры (таш кууш эясы). Поверья говорят о царствах этих духов, которые имеют своих царей, ведут войны. Например, су иясе, жир иясе (дух земли), которые своим мастерством и занятиями напоминают гномов и называются в ряде случаев иргаилами.

Почитание духов было в старые времена обязательным для башкир. Считалось, что неисполнение обета или проявление неуважения влечёт за собой месть духа. Может вымереть даже весь род из-за одного человека. Например, если девушка выходила в другой аул замуж или кто-то приехал в гости на кочёвку одной из женщин, вышедшей замуж в другой род или аул, женщины и девушки устраивали игры и пляски на ближайшей к кочевке горной поляне. По завершении плясок перед уходом они привязывали к деревцу (берёзке) лоскутки материи,

как дар духам или на память о посещении родной горы, знак уважения.

ЭЯЛЕКУЛЬ – озеро. Его хозяин-водяной может принимать различные облики, чтобы выйти на берег. В воде водяной может быть вообще невидим, прозрачен, как сама вода. Если водяной уйдёт из озера – вода в нём скоро высохнет. Уйдёт хозяин – не станет озера.

Водяной Эялекуля – хозяин или хозяйка – любил выходить на берег в облике девушки-красавицы. Люди из ближнего села подкараулили водяного и поймали. Но она взвизгнула так, что люди попадали, а девушка-водяной сбежала неведомо куда. Озеро скоро высохло. Пожалели люди о своей выходке, да было поздно.

В давние времена в озере Елкысыккан хозяином водяным был могучий старик, большой была его семья.

Внук водяного – безобразное чудище с кривыми ногами и руками, косматой головой, ростом с десятилетнего малайку любил шалить на берегу озера. Однажды яростным лаем и воем разбудила собака пастуха, и он сумел поймать чудище и привязать к дереву. В ужасе тоскливо завыл озёрный чертёнок. Выбрался на берег дед и пообещал пастуху несметный табун лошадей за внука, только не должен был пастух оглядываться, возвращаясь в аул. Но не выдержал пастух, оглянулся на гул топота множества копыт. И все лошади ушли назад в озеро. Знал старик-водяной, что никто из башкир не сможет удержаться и не оглянуться, заслышав сладостный ему стук копыт табуна, хитрым был, отомстил пастуху за внука.

А вот могучий падишах всех водяных, хозяин небольшого озера Елкикичкан наградил-таки смелого Кун-

грбая косяком лошадей. Не побоялся Кунгрбай на своём славном жеребце переплыть озеро с его неприступной для других пучиной, и следом за ним вышел на берег большой табун замечательных коней.

Согласно преданиям, озеро Елкикичкан и есть озеро Шульгена, старшего брата Урал-батыра. Просто название ему дали другое.

Считается, что водяные очень богаты. На дне, под каким-нибудь неприметным камнем скрыт вход в их жилища. Это настоящие дворцы. Водяные выходят из воды и бегают по окрестностям. Могут проходить по подземным источникам в колодцы.

Если посадить их играть в карты, они проигрывают груды золота.


Юха
© Сергей Эйтвид, 2008

Ю

ЮЛ ИЯХЕ (бог путей) – в древнетюркской «Книге гаданий» указывается, что посланцами Бога Неба Тенгри являются бог путей на пегом коне и бог путей на вороном коне. О поклонении тюркоязычных народов неким «богам путей» пишет и армянский автор Моисей Каганкатваци.

Таким образом, хозяин путей в башкирских сказаниях имеет общетюркские истоки, а возможно, происхождение этого персонажа уходит в более глубокую древность, когда люди кочевали в поисках лучших мест для жизни.

Хозяин путей всегда появляется сам, неожиданно. Белоголовый старик с чудесным посохом в руке. Приходит на помощь всем, кто заблудился в пустыне, потерпел кораблекрушение, действительно нуждается в помощи.

Посох хозяина путей не простой. Тот, кто владеет этим посохом, становится волшебником.

Внешним признаком хозяина дорог является его преклонный возраст. Подчёркивается, что он бессмертный. Напоминает родового старейшину.

Это добрый волшебник. Неизвестно, где он живёт, потому что встретить его можно везде.

Лит-ра: Книга моего деда Коркута. – М. ; Л., 1962. – С.19.

Дьяконова, Ю.Н. Якутская сказка. – Л., 1990.

Мифы народов мира : энциклопедия. – М., 1982. – Т. 2. – С.537.

ЮРТА – независимо от того, где была поставлена юрта, она всегда рассматривалась как центр вселенной. Фактически она является картой мира. Небесный свод символизируется сферообразной формой внутренней поверхности её крыши. Вход в юрту всегда находится в южном направлении и является её передней, парадной стороной. Северная сторона, расположенная за костром, считается самым почётным местом. Его занимают старики, вожди, шаманы и вообще почётные, уважаемые гости. Здесь находятся священные предметы и прочие религиозные атрибуты.

Правая, западная сторона юрты, – это мужская половина. Здесь сидят мужчины и хранятся принадлежащие им инструменты, сёдла, луки и ружья.

Левая, восточная половина считается женской. В ней содержится кухонная утварь, колыбель и прочие женские принадлежности.

Южная сторона юрты считается менее почётной, младшие члены семьи сидят здесь, соответственно в южной части левой – мальчики, и в правой южной – девочки.

Перемещение в юрте производится по направлению движения солнца, т.е. по часовой стрелке. Всегда, когда человек хочет перейти в другую часть юрты, он должен двигаться по часовой стрелке.

Центр юрты считается самым священным местом во всём мире – это место огня. К этому месту надо относиться с максимальным почтением.

Вертикальная ось, которую образует столб поднимающегося дыма, представляет собой также Древо Мира.

Юрта в шаманских практиках играет определяющую роль. Танец шамана идёт по часовой стрелке и культовые ритуалы проводят так же. Считается, что шаман поднимается в Верхний мир по столбу дыма через врата, которыми является отверстие для дыма. Иногда в центре юрты устанавливалось дерево, выходящее через отверстие для дыма. В эстатическом трансе шаман «поднимается» по этому дереву, совершая путешествие в Верхний мир.

ЮРЮЗАНЬ – в мифологическом сознании природные стихии одухотворялись, воспринимались как живые. Реки в сказаниях часто олицетворялись и наделялись человеческими характерами. Такова история о четырёх реках Башкирии. В красавицу Юрюзань был влюблён Малый Инзер, но разлучал эти реки массивный сумрачный хребет Машак, заросший непролазным лесом. Впрочем, Юрюзань только насмехалась над Малым Инзером. Ей больше нравился Большой Инзер, который совсем не обращал внимания на красавицу.

Неизвестно, кто остался бы с Юрюзанью, но в дело вмешался поток Большой Катав. Он тоже был влюблён в красавицу реку и стал нашептывать Инзерам слова о коварстве Юрюзани, что она дурачит братьев, давая обещания то одному, то другому. Задумался Большой Инзер над словами Катава и пробежал мимо возможной встречи. А Малый Инзер и вовсе в отчаянии и обиде убежал прочь от весёлой красавицы. Зато хитрый Большой Катав свернул к Юрюзани, догнал её, и льстивыми речами уговорил плыть дальше вместе.

На берегу реки Юрюзань есть очень большой камень, около которого Салават встречался со своей возлюбленной. Одной рукой он поднимал любимую на коня, а с коня – на камень.

ЮХА – змея, которая прожила тысячу лет и обрела способность превращаться в красивую женщину или мужчину. Вредит людям.

Обернувшись женщиной, юха по приказу царя дэвов соблазнила Шульгена выпить хищной крови из раковины, в которой хранил её отец. Стал Шульген оборотнем, а потом и вовсе навсегда превратился в зверя: «взглянешь на него раз – медведь, взглянешь другой раз – волк он или лев».


Ярымтык

Я

ЯДА (ударение на «а») – в древнетюркской мифологии магический камень, с помощью которого можно вызвать или прекратить непогоду (дождь, снег и т.д.).

В ряде источников обладатели яда – шаманы. Киргизы верили, что яда можно найти в желудках овец или коров. В древности предки тюрков, якобы, отобрали дождевые камни у животных, которые держали их во рту, и тогда над стадом или одиночным животным появлялись облака. Теперь эти камни хранятся у шаманов.

Якуты считали, что волшебный камень (сата) может подарить шаману орёл.

ЯИК – см. *ДРЕВО МИРА.*

ЯЛМАУЗ – огромный мифический змей, выступающий то в роли многоголового дэва, то в роли аждахи. Встречается только в сказках, записанных от башкир, живущих в соседстве с казахами. У казахов – жалмауз.

В сказке «Алтындуга-батыр» семиглавый Ялмауз живёт в саду, необычайно красивом, который сам засадил плодовыми деревьями и вырастил. И не на горе Каф, а в нескольких днях пути от аула Алтындуги. Ялмауз сам выходит навстречу гостям и разговаривает как человек.

Лит-ра: Башкирский фольклор: исследования последних лет. – Уфа, 1986.

ЯНБИРДЕ и ЯНБИКА – имена старика и старухи, имеющие символическое значение. Янбирде означает «давший жизнь», Янбика – «душа-госпожа». Их имена как бы указывают на то, что они были прародителями башкирского народа.

К числу древнейших парных символов, обозначавших светлое и тёмное, мужское и женское, закрепившихся и получивших развитие на востоке, и в первую очередь – Китае, относятся «инь» и «ян».

Первоначально инь означало, видимо, север, теневой склон горы. А ян – юг, свет, а значит, солнце, жизнь. У предков башкирских племён, кочевавших к западу, этот смысл частицы «ян» закрепился, образовав в дальнейшем имена Янбирде и Янбика вне зависимости от женской или мужской принадлежности, что указывает на их глубокую древность.

На востоке, напротив, трактовка получила развитие, и ян стало означать мужское начало, свет, жизнь, небо, солнце, нечётные числа; инь – женское начало, тьму, смерть, землю, луну, чётные числа. Система инь-ян стала основой средневекового китайского мировоззрения.

ЯРЫМТЫК – леший у северо-западных башкир. Точный перевод – половинник. От слова «ярым» – половина. Знает приёмы колдовства. Если в него выстрелить сначала одной стрелой и ярымтык её сумеет поймать, то второй раз стрелять нельзя. Первую стрелу он сможет превратить в лук, а вторую тем временем поймать на лету и ею убить своего преследователя.

По поверьям, лешие старятся, как и люди, женятся, имеют детей. Дочери леших в молодости, как правило, очень красивы. Так говорят башкиры-гайнинцы.

Обыкновенно его видят в человеческом облике, но только с одним глазом во лбу, а иногда и вовсе на одной ноге. Впрочем, иногда он принимает вид бревна. Леший занимается охотой. Это лесной охотник. Леший часто кричит, любит передразнивать, и тогда люди думают, что это откликается эхо. Он любит и пугать людей, но вреда не делает, только не надо его пугаться.

Во сне душа лешего выходит изо рта в виде пламени. Человек может убить лешего. Что делается с душой лешего после смерти – неизвестно.

Литература

1. Абрамзон, С. М. К характеристике шаманства в старом быту киргизов // Краткие сообщения института этнографии. – М., 1958. – Вып. 30.

2. Ахмедов, Р. Б. Слово о реках, озёрах и травах. – Уфа, 1988.

3. Ахметшин, Б. Г. О взаимодействии повествовательного фольклора башкирских и русских горнорабочих современной Башкирии // Расцвет, сближение и взаимообогащение культур народов СССР : сб. ст. – Уфа, 1970.

4. Баитина, В. А. Пространственные представления в волшебных сказках // Фольклор народов РСФСР. – Уфа, 1974. – Вып. 1.

5. Бараг, Л. Г. Взаимосвязи русского и нерусского фольклора современной Башкирии // Расцвет, сближение и взаимообогащение культур народов СССР : сб. ст. – Уфа, 1970.

6. Башкирский народный эпос. – М., 1977.

7. Башкирское народное творчество. Т.1: Эпос / сост. М. М. Сагитов. – Уфа, 1987.

8. Башкирское народное творчество. Т. 2: Предания и легенды / сост. Ф. А. Надршина. – Уфа, 1988.

9. Башкирское народное творчество. Т. 3: Богатырские сказки / сост. Н. Т. Зарипов. – Уфа, 1988.

10. Башкирское народное творчество. Т. 4: Волшебные сказки ; Сказки о животных / сост. Н. Т. Зарипов. – Уфа, 1989.

11. Башкирские народные сказки / пер. Г. Шафикова. – Уфа, 1987.

12. Башкирские сказки и легенды. – Уфа, 1996.
13. Башкирский фольклор : исследования последних лет / под ред. Л. Г. Барага и Н. Т. Зарипова. – Уфа, 1986.
14. Башкирский фольклор. – Уфа, 1993.
15. Башкирские шежере / сост., пер. текстов, введение и коммент. Р. Г. Кузеева. – Уфа, 1960.
16. Башкирские шежере : (филологические исследования и публикации). – Уфа, 1985.
17. Бикбулатов, Н. В. Башкирский аул. – Уфа, 1969.
18. Бикбулатов, Н. В. Отражение минората и майората в башкирских народных сказках // Фольклор народов РСФСР. – Уфа, 1974. – Вып. 1.
19. Бикбулатов, Н. В. Семейный быт башкир XIX-XX вв. / Н. В. Бикбулатов, Ф. Д. Фатыхова. – М., 1991.
20. Гемуев, И. Н. Легенды и были таёжного края / И. Н. Гемуев, А. М. Сагалеев, А. И. Соловьёв. – Новосибирск, 1989.
21. Гросс, П. А. Тайны незримого мира. – М., 2002.
22. Дьяконова, Ю. Н. Якутская сказка. – Л., 1990.
23. Есбергенов, Х. Е. О близости пережитков доисламских верований в обычаях каракалпаков и башкир //Археология и этнография Башкирии. – Уфа, 1971.
24. Зарипов, Н. Т. Герой богатырских сказок, его враги и помощники // Вопросы Башкирской фольклористики. – Уфа, 1978.
25. Заянчковский, И. Ф. Твоя родословная, Акбузат. – Уфа, 1983.
26. Киреев, А. Н. Башкирский народный героический эпос. – Уфа, 1970.
27. Киреев, А. Н. Отражение мифологических воззрений в эпическом творчестве башкирского народа //

Эпические жанры устного народного творчества. – Уфа, 1969.

28. Книга моего деда Коркута. – М. ; Л., 1962.

29. Котов, В. Г. Мифология Южного Урала. – Уфа, 1997.

30. Кузеев, Р. Г. Очерки исторической этнографии башкир. –Уфа, 1957. – Ч. 1.

31. Кучумов, И. К тайнам башкирского шаманизма // Истоки. – Уфа, 1991. – № 14 (авг.).

32. Мажитов, Н. А. Южный Урал в VII-XIV вв. – М., 1977.

33. Материалы и исследования по фольклору Башкирии и Урала. – Уфа, 1974. – Вып. 1.

34. Мингажетдинов, М. Х. Этногенетические мотивы в Башкирских сказках // Археология и этнография Башкирии. – Уфа, 1971. – Т. IV.

35. Мифологический словарь. – Ростов н/Д, 1997.

36. Мифы народов мира : в 2 т. – М., 1980.

37. Мифы, предания, сказки хантов и манси. – М., 1990.

38. Мухамади, А. Джинны: миф и реальность. – М., 2004.

39. Народные сказки, легенды, предания и были, записанные в Башкирии на русском языке в 1960–1966 гг. – Уфа, 1969.

40. Обычаи и культурно-бытовые традиции башкир. – Уфа, 1980.

41. Потапов, Л. П. Алтайский шаманизм. – Л., 1991.

42. Пропп, В. Я. Исторические корни волшебной сказки. – Л., 1986.

43. Руденко, С. И. Башкиры : историко-этнографические очерки. – М. ; Л., 1955.

44. Руденко, С. И. Башкирские сказки и поверья // Археология и этнография Башкирии. – 1973. – Т. 1.

45. Сагалаев, А. М. Традиционное мировоззрение тюрков Южной Сибири : знак и ритуал / А. М. Сагалаев, И. В. Октябрьская. – Новосибирск, 1990.

46. Сагалаев, А. М. Урало-Алтайская мифология : символ и архетип. – Новосибирск, 1991.

47. Сагитов, М. М. Отражение культа коня в башкирском народном творчестве // Фольклористика в Советской Башкирии. – Уфа, 1974.

48. Саитов, С. С. Начальные формы театра в Башкирском народном творчестве // Фольклористика в Советской Башкирии. – Уфа, 1974.

49. Старинные татарские сказки. – Саратов, 1996.

50. Токарев, С. А. Ранние формы религии и их развитие. – М., 1964.

51. Толстова, Л. С.О некоторых каракалпакско-башкирских связях // Археология и этнография Башкирии. – Уфа, 1971.

52. Фольклор народов РСФСР. – Уфа, 1974. – Вып. 1.

53. Фольклор народов РСФСР. – Уфа, 1975. – Вып. 2.

54. Фольклор народов РСФСР. – Уфа, 1976. – Вып. 3.

55. Фольклор народов РСФСР. – Уфа, 1977. – Вып. 4.

56. Харисов, А. И. Литературное наследие башкирское народа (XVIII-XIX вв.). – Уфа, 1973.

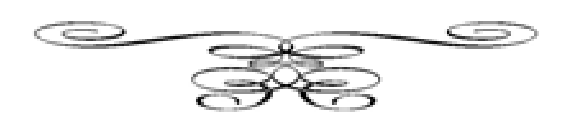
57. Энциклопедия Ангелов. – Ростов н/Д, 1997.

58. Энциклопедия сверхъестественных существ. – М., 1997.

59. Язычество / сост. А.А. Грицанов, А.В. Филиппович. – Минск, 2006.

60. Яшин. Общие мотивы в сказках пермских и тюркоязычных народов // Фольклор народов РСФСР. – Уфа, 1974. – Вып. 1.

Содержание



Ефимова Елена Сергеевна

БАШКИРСКИЙ
МИФОЛОГИЧЕСКИЙ СЛОВАРЬ



Редактор: *Е.Н. Дементьева*
Художник: *С.И. Эйтвид*
Оформление, верстка: *И.В. Пономарёв*

Vagant 2010

Подписано в печать 04.05.2010. Формат 60Х84/16.
Компьютерный набор. Гарнитура Times.
Усл. печ. л. – 9,7. Уч.-изд. л. – 9,5. Тираж 3000 экз.
Заказ № .

ООО «Вагант»
450076, г.Уфа, ул. Коммунистическая, 22 а
E-mail: salavatv@rambler.ru